END OF NATIONS, WORLD OF TANKS LES MMORTS ATTAQUENT

NUMÉRO 237 - DÉCEMBRE 2010

joystick

WWW.JVN.COM

INFERNAL

DIABLO III

PLUS DE DOUTE... BLIZZARD A VENDU NOS ÂMES AU DIABLE

FOCUS DU MOIS



DRAGON AGE II RISE TO POWER

NOS CRAINTES CONFIRMÉES MAIS LE PLAISIR D'Y JOUER AUSSI !

DOSSIER

LA NOOBITUDE AIGUË

Faites notre test, vous êtes peut-être atteint...

TEST

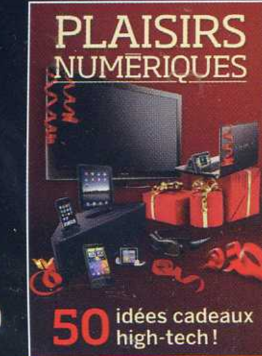
FOOTBALL MANAGER VS LFP MANAGER

Lequel sera le nouveau carnet d'adresses de Zahia ?





+ Un cahier spécial HD



Numéro 237 /Décembre 2010 / FRANCE métropolitaine 6,95€ / BEL 8,50€ / DOM 8,50€ / RÉU 9,35€ / TOM Avion 1800 XPF / TOM Surface 1100 XPF / CH 14 FS / CAN 11,25 $ / LUX 8,50€ / MAR 83 DH / PORT cont 8,50€

JOYSTICK N° 237 - DÉCEMBRE 2010

Édité par Yellow Media
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros.
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr

Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier/jobs@yellowmedia.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : aboyellowmedia@dipinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur des rédactions : Brice N'Guessan
Rédacteur en Chef : Jean-Pierre « Death Pote » Abidal
Chefs de rubrique : Fabio « Sundin » Bevilacqua, Sylvain « Lucky » Tastet
Secrétaire de Rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Directeur artistique délégué : Vincent Meyrier

ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO :
Michel « Yavin » Beck, Emmanuel « Tbf » Bézy, Kévin « Deez » Bitterlin, Damien « Savonfou » Coulomb, Jean-Marc « Boba Fett » Delprato, Viviane Fitas, Guillaume « C_Wiz » Louel, David « Kracoukas » Vandebeuque, Wilfrid Desachy.
Illustrations : Matthieu « Gruth » Guéritte

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur exécutif : Jérôme Adam
Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo : Vincent Saulnier
Directeur de Publicité : Didier Péchon
Directrice de Publicité : Sidonie Collet
Directeur de Clientèle : Willy Weingartner
Responsable trafic : Maguy Édouard

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Philippe Perrot (philippe.perrot@yellowmedia.fr)
Chargée de la fabrication : Sophie Danet

DIFFUSION
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Vente d'anciens numéros : 01 44 84 05 50

Diffusion : MLP
Impression : Stige S.p.A.
Siège social : San Mauro Torinese (To).
Imprimé en Italie - Printed in Italy.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN : 1145-4806.





UN ENFANT SAGE

Petit papa Noël, cela fait maintenant plusieurs années que je t'écris et, semble-t-il, tu n'as certainement jamais reçu mes lettres. Comment pourrait-il en être autrement, moi qui n'ai jamais reçu les cadeaux que je t'ai demandés. Pourtant, ce n'est pas faute d'avoir été sage ! Tu peux même demander à mes petits péons qui, entre deux cris, te confirmeront que je suis le plus sympa des rédacteurs en chef actuellement en poste à Joystick. Alors, maintenant que nous sommes repartis sur de bonnes bases, je tiens à te faire part de ma liste de cadeaux. Tout d'abord, j'aimerais que certains constructeurs de consoles « Next-Gen » et, occasionnellement, développeurs d'OS, arrêtent de supporter le PC en lui plantant des dagues empoisonnées dans le dos. Ensuite, je voudrais (vraiment) que les développeurs de Deus Ex : Human Revolution proposent des fins réalistes à leur jeu, c'est-à-dire avec moi en maître incontesté de l'univers et de sa banlieue. Enfin, et ce dernier point est largement à ta portée : fais-moi gagner à l'Euro Millions ! Bien sûr, je souhaite également que tu stoppes toutes les guerres dans le monde ou, plus difficilement, les éditeurs qui nous bombardent - chaque année - d'un nouvel épisode de leur série à succès mais ça, c'est la nature humaine…

PS : Si comme chaque année tu fais la sourde oreille à mes demandes, pourtant tout à fait désintéressées et faciles à réaliser, je sais où tu habites. Je n'hésiterais donc pas à t'envoyer Savon qui te prouvera définitivement que j'ai bien du mérite.

DEATH POTE

SOMMAIRE





« LA CINQUIÈME CLASSE ENFIN RÉVÉLÉE : PLACE À LA CHASSEUSE DE DÉMONS ! »

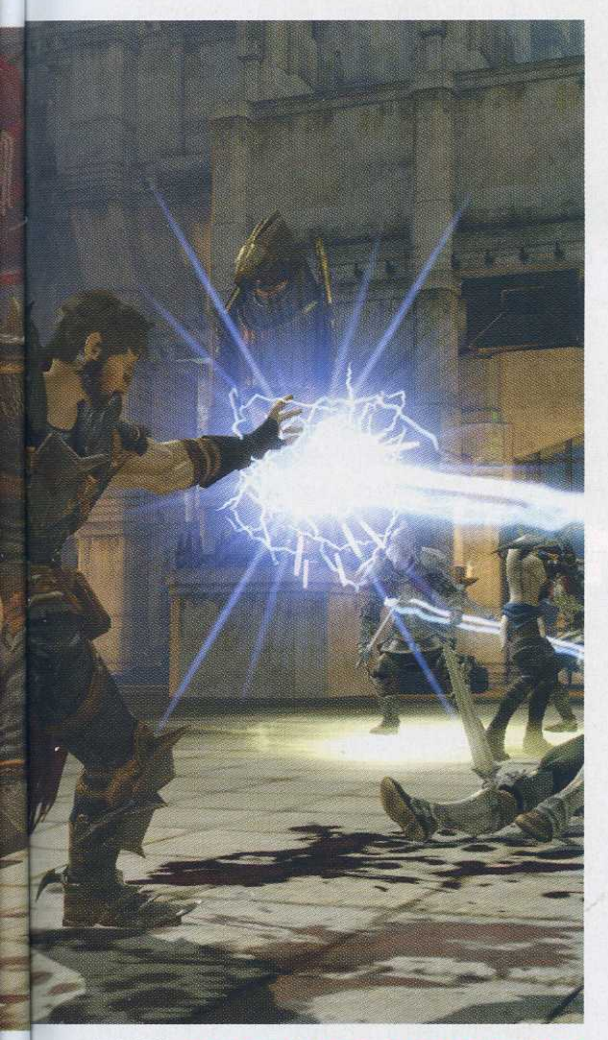


joystick

N° 237 Décembre 2010



94 LA NOOBITE AIGUË Qu'est-ce que la noobite aiguë ? Comment ça se soigne ? Réponses.



56 DRAGON AGE II : RISE TO POWER Kracoukas est parti chez BioWare. Premier verdict !

ÉCRIVEZ-NOUS

RÉACTIONS, COUPS DE GUEULE… partagez vos pensées, et retrouvez l'équipe de JOYSTICK sur les forums de JVN.COM



joystick
101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Mail : courrierjoystick@yellowmedia.fr

Vous aimez le Marketplace Microsoft ? Vous jouez à Quake Live au pad ? Kracoukas vous humilie à League of Legends ? Alors écrivez-nous ! On ne fera rien pour vous, mais ça nous fera rire !



Hello !

Je suis la femme d'un de ceux qui sont abonnés à votre magazine (c'est moi qui l'y abonne), et comme souvent je jette un œil dessus alors que je n'y connais rien aux jeux. Pourquoi, vous demandez-vous ?

Parce que moi, j'aime votre humour ! Et que vois-je en ce jour du 2 novembre 2010, assise sur mon « trône » (poésie quand tu nous tiens) ? Un certain Bruno qui a pris sa plume pour dénoncer votre humour « bandedepotesde15ansdâgemental ». Alors là je m'insurge ! Moi je lis justement votre magazine pour ça (et pas pour les jeux). Alors pensez aux femmes de vos abonnés, qui quand elles ont fini leurs ELLE et autres Marie Claire, se tournent vers vous pour rire un peu. Et ceux qui n'ont pas un brin d'humour et ben… qu'ils aillent voir ailleurs.

Vive la révolution et non aux tristes Gamers !

Stéphanie

PS (au cas où je serais publiée) : j'en profite pour dire à mon mari que le repas est servi… et que je l'aime.

JOYSTICK : **Vous abonnez votre homme à Joystick ? Vous riez de nos blagues à deux sous ? Vous nous défendez contre les hordes noires de joueurs dépressifs ? Nous avons toujours pensé aux femmes de nos lecteurs, vous savez… Alors Stéphanie… Plaquons tout ! Abandonnez votre mère, votre homme et votre chien, partons sous le soleil vous et moi, pour y lire des magazines visionnaires et décalés sur la menuiserie slovaque adaptée à la vie sur Pluton ! Et parce que l'amour est fou, je vous sauverai des ingrates tâches ménagères qui avilissent la femme moderne ! Je vous attends ce soir à Roissy. À très vite, ma belle.**

PS : Si vous connaissez d'autres femmes de lecteurs aussi exquises que vous-même, et si vous n'êtes pas jalouse, je les sauverai aussi. Je me sens l'âme chevaleresque aujourd'hui.

Salut la rédac !

C'est la première fois que je vous écris, et pourtant je suis votre magazine depuis pratiquement le début, mais trêve de blabla, voici l'objet de ma missive ; il va falloir que vous m'expliquiez une chose, braves gens !!! Pourquoi tous les jeux dans vos DVD sont infoutus de fonctionner correctement… C'est encore le cas avec Sins of Solar Empire, l'icône de lancement s'installe correctement, et après… Plus rien !!! Lucky grave les jeux au burin et au marteau ou quoi ??? Loin de moi l'idée d'en vouloir à notre ami au point de lui couper les deux mains par représailles, mais trois fois de suite ça fait un peu beaucoup ce me semble !!! Y'a-t-il une solution pour remédier à ce problème ? Muchas gracias compadres !!!

Wolfen (noob qui se soigne !!!!)

JOYSTICK : **Pour votre problème, la solution a été publiée dans le dernier magazine, je me contenterai donc de vous répondre un poli : ¡ de nada amigo mio ! ¡ Mi casa es su casa y las fajitas son calientes ! Cela dit, et ça n'a rien à voir avec vous, mon brave Worgen (même si vous insinuez que j'ai cinq pouces par main), je m'étonne juste que nous n'ayons pas reçu 900 mails de félicitations pour le DVD S.T.A.L.K.E.R. du mois dernier qui marchait, lui ! Alors pour gueuler, ça y a du monde, mais pour dire merci… Plus personne ! Ma parole, mais qui m'a élevé des ingrats pareils ? Et c'est vous qui allez payer ma retraite ? Pfffff ! /quit**

Salut Joy !

Tout d'abord, je vous remercie pour ce super-mag que vous m'offrez chaque mois (malgré les pb de DVD, mais ça, c'est pas grave). Venant de recevoir le 235e épisode de ma « Holy Bible », je me pose une question, c'est même pas une question, c'est un dilemme ! POURQUOI J'AI PAS ASSEZ DE FRIC POUR M'ACHETER TOUS LES JEUX QUI SORTENT EN MÊME TEMPS !!! […]

Elect

PS : Vous ne pourriez pas mettre plus de blagues sur le Pape ? =D'

JOYSTICK : **Question intéressante ! Je pense que les éditeurs font exprès de vendre leurs blockbusters à prix d'or, afin que notre jeunesse Facebook, insouciante et friande de satisfactions immédiates, se responsabilise et réalise qu'avoir un métier est important, ne serait-ce que pour rassasier son appétit de jeux. Bienvenu dans l'ère du capitalisme roi !**

PS : Les blagues sur le pape ne feront jamais un tabac !

VU SUR LE BLOG

Savonfou a réalisé un podcast recueillant les opinions de jeunes développeurs sur le marché du jeu (dispo sur notre blog), réaction.

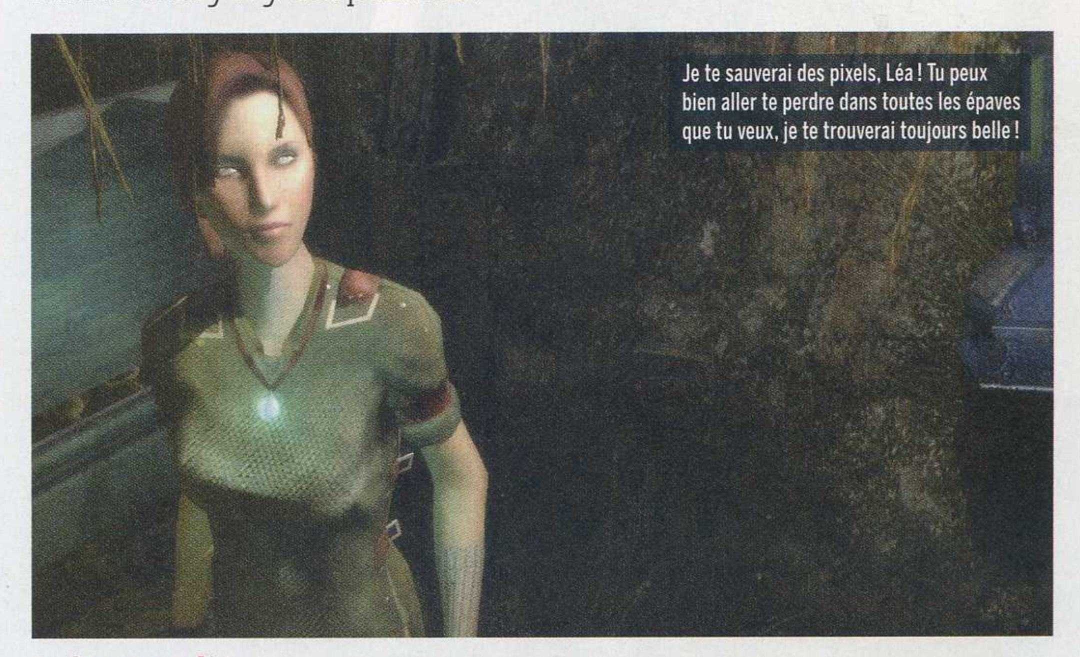
Toute l'industrie du jeu vidéo français s'est quand même bien cassé la gueule, et je ne trouve pas qu'elle se soit réellement relevée depuis (Nd Lucky : depuis Cryo donc). Bref, tout ça faisant, je me suis dit, les jeux vidéo ce n'est pas le bon plan. Ce podcast me le confirme. Quand on voit aujourd'hui les restructurations sociales à la Activision ou Rockstar, je me dis que c'est encore pis. D'ailleurs votre interview du gars qui a fait Another World semble aller dans ce sens, et ça explique peut-être l'importance grandissante des jeux indépendants. Une sorte de retour aux sources en codant entre potes dans un garage (on peut aussi faire ça dans une chambre).

Zonka



VOTRE DVD

Parce que la vie n'est pas faite pour qu'on se la complique, ce DVD 237 est simple face ! N'essayez pas de le tourner et de le retourner dans votre lecteur, Tomb Raider Anniversary n'y est pas ! Na !



Je te sauverai des pixels, Léa ! Tu peux bien aller te perdre dans toutes les épaves que tu veux, je te trouverai toujours belle !

Le jeu complet

Genre Aventure - **Éditeur** Micro Application - **Développeur** Lexis Numérique - **Site** : www.microapp.com/contenus_propres/sites_plus/experience112

Experience 112

Experience 112 est un jeu dans lequel vous devrez aider une jeune femme à s'échapper d'une épave. Comment est-elle arrivée là ? Pourquoi est-elle à moitié nue ? Pourquoi une épave ? Qui êtes-vous ? À quand le retour des 280 ? Vous n'en savez rien. Toujours est-il que vous êtes aux commandes des caméras et portes blindées du navire abandonné, et que de fait, vous aurez tout le loisir d'assouvir vos instincts voyeuristes en vous rinçant l'œil sur la plastique alléchante de Léa Nichols et de vous… Hein ? Quoi ça n'est pas ça qu'on est supposé retenir du jeu ? Alors, petite correction, lecteur : vous jouerez à Experience 112 car il est, avec la série des In Memoriam, un de ces ovnis made in Lexis Numérique, qui tentent de sortir le jeu d'aventure du carcan séculaire du point & click, en proposant un gameplay original basé sur un système d'intranet très g33k. Et en plus donc, vous pourrez vous rincer l'œil.

Le Free 2 Play

Genre MMORPG - **Éditeur** Gamigo - **Développeur** Panther Games - **Site** : www.lastchaos.fr

Last Chaos

Et parce que vous avez été bien sage, je vous annonce que le Free 2 Play gravé sur notre vaillant petit DVD du mois est… Ô Mon dieu ! Dites-moi que je rêve ! Je n'en crois pas mon écran sale…, Mesdames et Messieurs, c'est Laaaaaast Chaoooos ! Incroyable ! C'est encore lui ! Encore et toujours Last Chaos, le MMORPG de Gamigo ! Donc si vous ne l'avez pas déjà installé six fois sur votre machine, il n'est pas trop tard ! Et sinon, dites-vous qu'une septième installation ne fera pas de mal parce que c'est Last Chaos ! Pffff ! Je suis K.O. assis, je n'en reviens toujours pas !

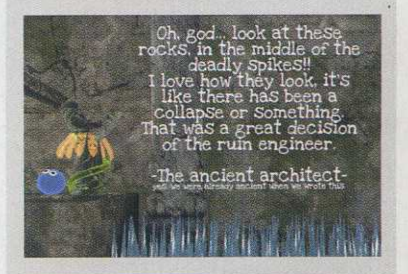


ET AUSSI...

Jeux Indé

De l'indé en 2D

Si vous n'avez pas encore vu le légendaire trailer du jeu The Creature, ruez-vous au plus vite sur votre PC sous peine de voir Yavin débarquer chez vous avec sa cohorte de Yavinnettes pour vous le chanter en live. Après l'avoir vu, et seulement après, lancez le jeu que nous vous proposons sur notre DVD, aux côtés de Conquest ou Pirates of New Horizons. Have Fun !



Mods

Des mods à la mode

Ce mois-ci, côté mods, vous trouverez en vrac sur notre DVD : Modular Combat pour Half-Life 2, du Space Hulk dédié Dawn of War II et même un Wings of the Federation pour Freelancer. Cela dit, en passant, je ne sais pas si mon « ce mois-ci » du début est vraiment utile, car au final, j'imagine que le sommaire DVD de l'an passé, vous vous en cognez un peu.

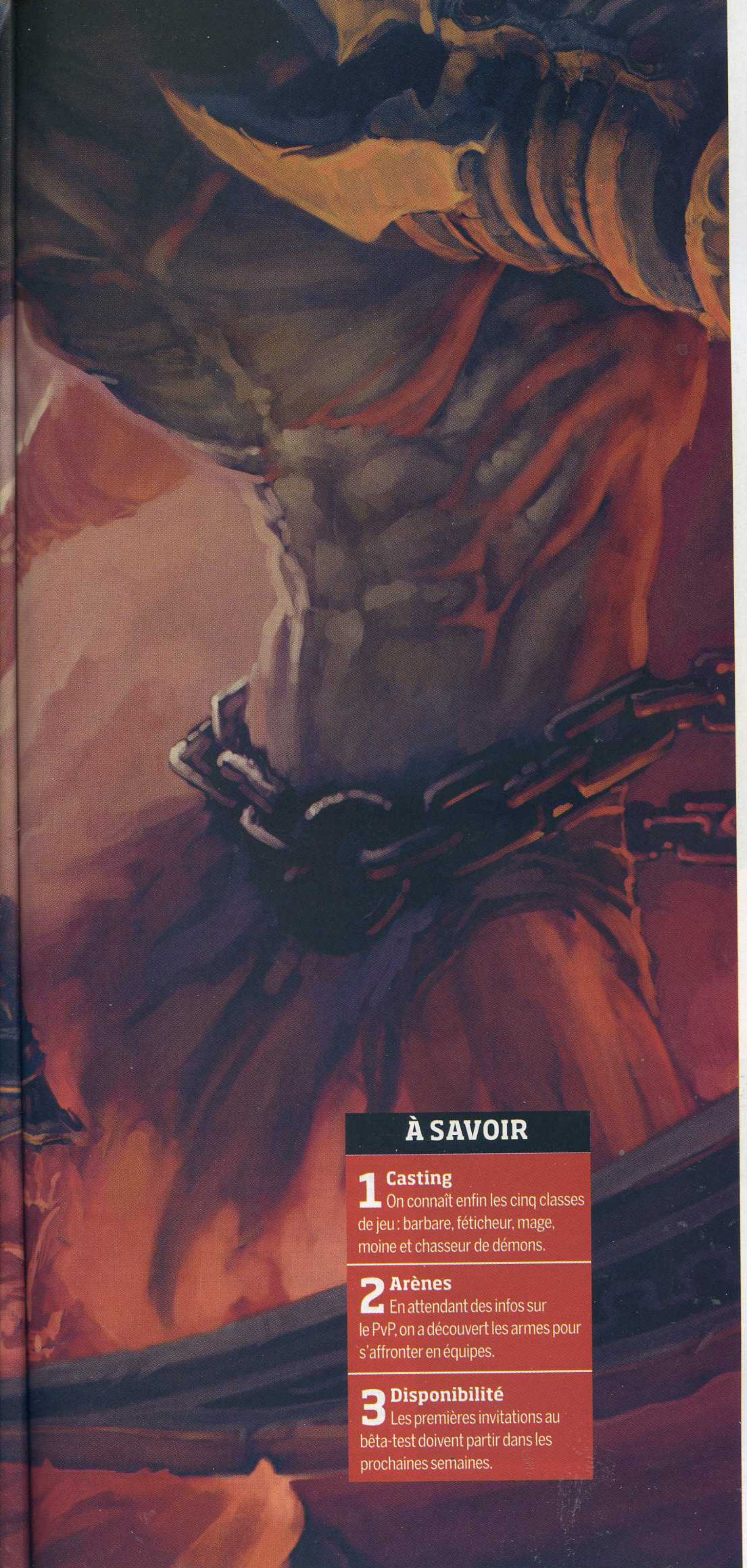


Genre Hack & Slash-craft
Éditeur Blizzard
Développeur Blizzard
Site www.diablo3.com
Sortie Un mardi, mais quand ?

DIABLO III

SATAN M'HABITE

Je n'arriverai jamais à m'expliquer pourquoi Diablo s'appelle Diablo et pas Diablocraft, Hellcraft ou World of Demoncraft. Après tout, il n'y a rien d'hispanique ou de latino dans ce gros démon tout rouge. Pour tenter de trouver une explication à ce mystère, direction la Blizzcon 2010 où le gros cornu était en vedette.



J'ai vécu le choc des cultures, la guerre des mondes, l'affrontement des civilisations. C'était à Anaheim, petite bourgade insipide perdue au fin fond de la Californie. Un endroit essentiellement constitué d'hôtels et de restaurants, tournant autour de Disneyworld et de son centre de convention. Pendant trois jours, ce pays des Mickeys a connu une invasion devenue annuelle. Mais jamais elle n'avait atteint de telles proportions. Cette année, ce ne sont pas moins de 27000 orcs, taurens, elfes et autres Kevins qui se sont installés en ville. Imaginez la tête médusée de la famille traditionnelle américaine venue avec les enfants pour donner ses dollars à l'oncle Picsou lorsqu'elle croise une démonette adipeuse à demi dévêtue ou un Terran Marine en armure de papier mâché. Mettez-vous à la place de tous ces maîtres d'hôtel en smoking venant apporter leur soda à ce que l'Amérique a de plus geek. À Anaheim, le tee-shirt des Zergs ou le chapeau en forme de Murloc était la norme, et partout dans la ville retentissait un cri de guerre : « For the Horde ». Au pays des adeptes des trucs en Craft, j'étais sans doute l'une des rares exceptions. Je n'étais pas ici pour la dernière crise de pyromanie de Deathwing ou pour les sautes d'humeur de Kerrigan. Blizzard dispose de fabuleuses licences, mais la seule qui comptait vraiment, c'était Diablo.

C'est le jeu qui m'a appris à cliquer frénétiquement avec une souris. Celui qui m'a fait renoncer à la lumière du soleil et à une alimentation équilibrée. Depuis l'annonce du troisième volet de Diablo à la Worldwide Invitational de Paris en mai 2008, ma vie est un enfer. Blizzard distille les infos au même rythme que le RER un jour de grève, créant le teasing le plus insupportable de l'histoire. Même Duke Nukem a eu la décence de garder le silence pendant des années pour ne pas faire de mal à ses fans ! Moi, depuis deux ans, je souffre. Et si le Boucher vous évoque quelque chose, je sais que vous morflez aussi. Mais j'ai eu ma revanche. Car pour cette Blizzcon 2010, les annonces étaient on-ne-peut-plus légères, et finalement c'est bien Diablo III qui a >>>

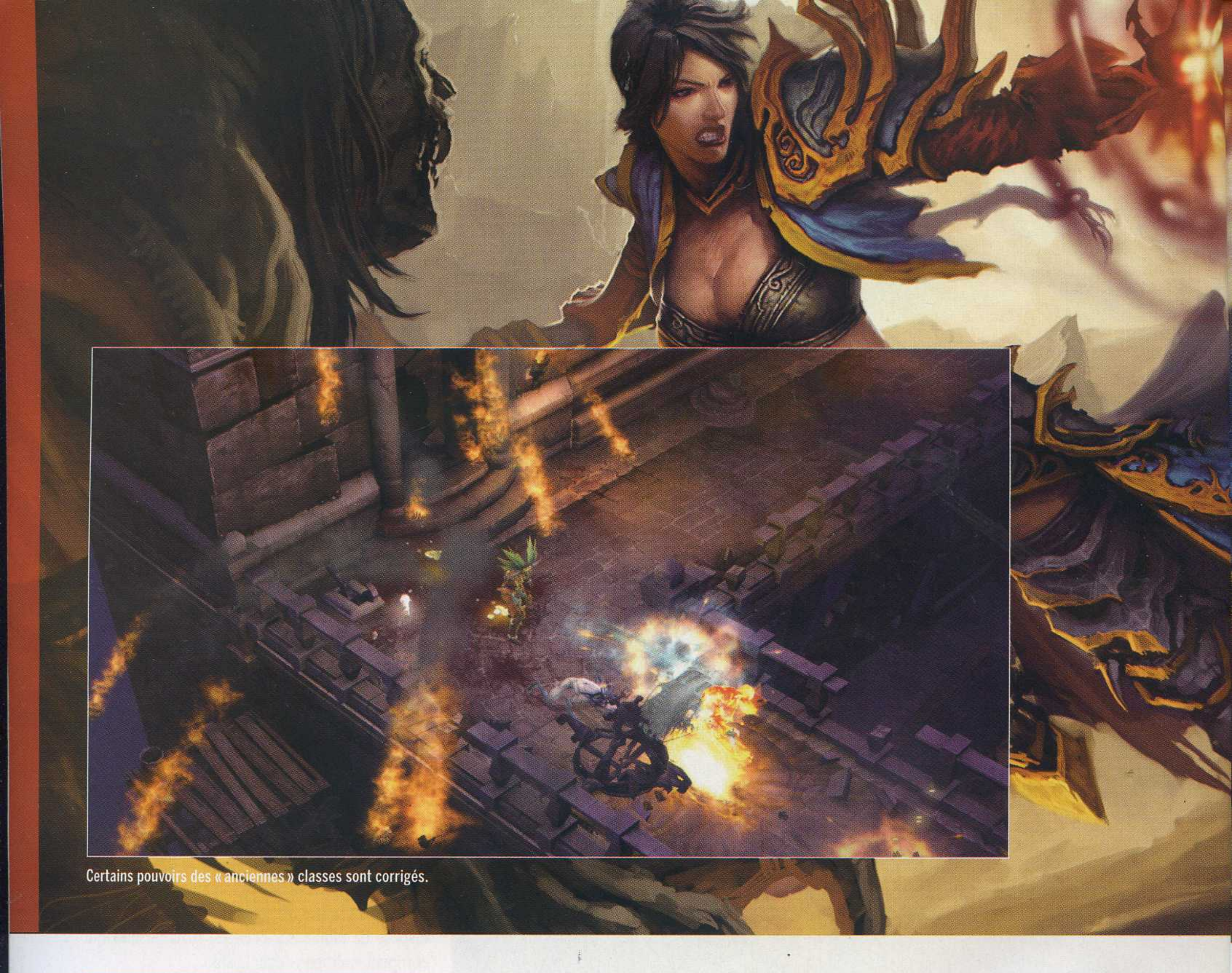
«Deux ans depuis l'annonce du jeu. Et dix depuis le deuxième épisode. Magnez-vous ! »

À SAVOIR

1 Casting
On connaît enfin les cinq classes de jeu : barbare, féticheur, mage, moine et chasseur de démons.

2 Arènes
En attendant des infos sur le PvP, on a découvert les armes pour s'affronter en équipes.

3 Disponibilité
Les premières invitations au bêta-test doivent partir dans les prochaines semaines.



Certains pouvoirs des « anciennes » classes sont corrigés.

POCHES SANS FOND

Encore plus de fouillis que sur le bureau de DeathPote ?

Une des clés du succès de Diablo, c'est l'impor-tance du loot. Des objets, il y en aura des tonnes et immanquablement arrive alors le problème du rangement. Dans ce troisième épisode, on oublie l'inventaire façon Tetris où il fallait jongler avec les espaces libres et les différentes pièces occupant toujours trop de cases. Désormais les objets font une ou deux cases selon leur nature.
Si c'est plein, vous pouvez démanteler un objet pour en récupérer des matériaux d'artisanat qui seront utilisés par un artisan en ville afin de fabriquer de nouveaux équipements. Vous pouvez aussi utiliser un parchemin de prospérité pour revendre un objet sans avoir besoin de passer par la case marchand. Enfin, les charmes (des objets qui donnent des bonus de caracs) s'entassent dans un sac spécial : le talisman.

fait l'actualité. Ainsi, la grosse révélation fut la cinquième et dernière classe de personnage du jeu : le chasseur de démons. Ou plutôt, la chasseuse de démons parce que le modèle masculin n'était pas prêt et que pour se mettre un public essentiellement masculin dans la poche, mieux vaut montrer une bonasse que le petit cousin de Van Helsing. Basiquement, la chasseuse de démons, c'est l'archétype de la classe à distance : je te canarde de loin mais dès que ça frite au contact, il n'y a plus personne. Un bonheur n'arrivant jamais seul, la nouvelle venue n'a pas grand-chose à voir avec ses ancêtres amazones ou ses collègues hunters de WoW. Et c'est tant mieux, parce que la donzelle a vraiment la classe et un gros répondant en matière de puissance de feu.

Les artistes de Blizzard sont soit d'énormes pervers, soit des génies qui ont parfaitement capté la frustration sexuelle de leur public. La chasseuse est avant tout une incorrigible poseuse avec une gestuelle très manga et un look de maîtresse SM qui se serait perdue à une cosplay.
La vérité est bien sûr un peu plus compliquée que ça. En fait, pour concevoir cette classe, Blizzard a essayé beaucoup de choses qui ne sont pas avérées concluantes. Ainsi au fur et à mesure de sa création, cette classe fut un démon, un demi-démon, un truc informe à la Assassin's Creed ou un gros bourrin en armure. Finalement, le principe d'un personnage en armure légère avec des tonnes de gadgets et des arbalètes de poing plutôt que des arcs fut retenu.
Pour enrichir le tout, Blizzard lui a rajouté un peu de magie des ombres. Du coup, cette profession est un peu la synthèse de Buffy et Dracula : un personnage très « daaaaark », transportant un sacré arsenal mais capable de se mouvoir très vite. À jouer, c'est le pied intégral ! On ne le dira jamais assez mais ce qui fait la différence entre les Diablo et leurs concurrents, c'est cette impression que

« La cinquième classe enfin révélée : place à la chasseuse de démons ! »

Le bureau de Death Pote ? Non, cette boutique à trucs qui piquent est bien mieux organisée. Pas sûr qu'on y trouve autant de reliques.

chaque coup démonte la tête du monstre en face. Tout est dans l'impact, et croyez-moi, avec la chasseuse, les mobs ont l'air de morfler sévère. Chaque tir semble vouloir emmener un petit bout de cervelle en vacances sur le mur d'en face. Et là, je ne parle que des tirs de base. Car la donzelle dispose de capacités bien violentes et efficaces.

À commencer par la flèche de lave, un mélange tout à fait harmonieux entre un bazooka et un lance-flammes. Un tir, et tout ce qui est en face se transforme en barbecue. Les bolas sont pas mal non plus. D'habitude ce genre d'ustensiles pittoresques sert surtout à entraver. Là pour entraver, ça entrave. Disons que ça ralentit un peu, et ça explose, beaucoup. Pour du vrai tir ralentissant, il faut utiliser le tir constricteur qui noie l'adversaire sous les ombres lui conférant le même dynamisme que Lucky avant sa première pause clope du matin.

Je vous passe les grenades et les tirs multiples pour le côté ruse de la chasseuse de démons. L'un de ses pouvoirs permet d'installer des gros pièges sur le sol qui font bien bobo quand on passe dessus. C'est un peu un mélange entre un vortex d'ombre et des pièges à loup. En principe, on ne s'en remet pas. Pour peu qu'un monstre ne tombe pas dans ce traquenard, il risque aussi de se manger un éventail de couteaux bien volants. Je ne sais pas trop où la chasseuse range les dizaines de lames projetées tout autour d'elle, mais ce sont des générations entières d'argenterie familiale qui partent à chaque tir. Pas question toutefois de lui faire les poches, car arriver à son contact, c'est presque mission impossible. En effet, la chasseuse utilise un pouvoir appelé Vault dans la langue d'Eric Cartman pour se téléporter de quelques mètres sous la forme d'un nuage d'ombre. Cette capacité ne permet pas de traverser les >>>



Votre cure-dent ne fait pas assez mal ? Rien de tel qu'un passage chez un commerçant pour rajouter la rune adéquate.



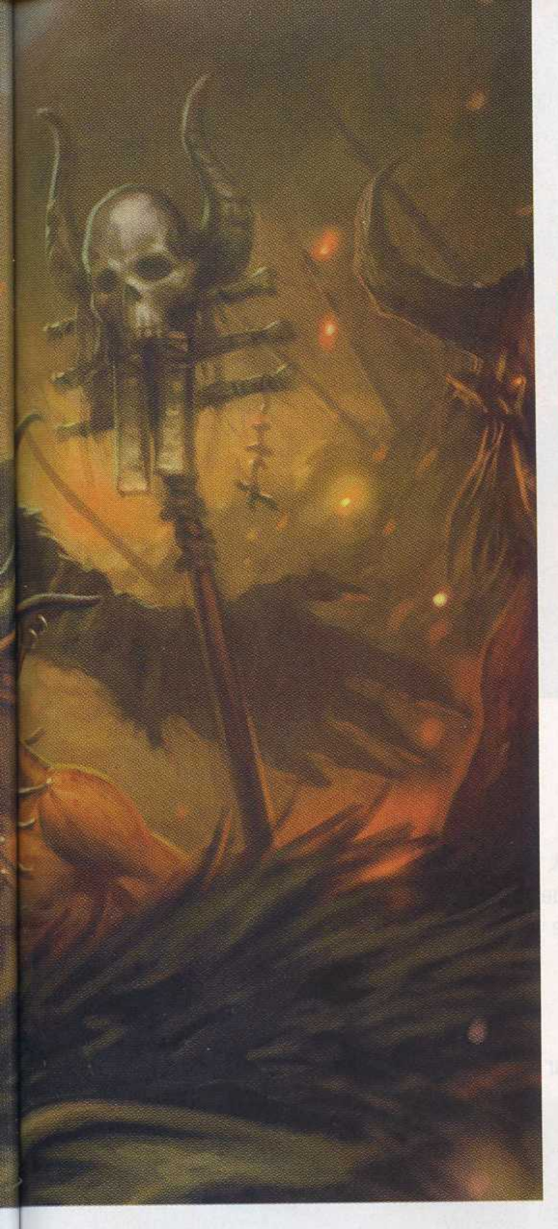
La chasseuse se veut très tactique. Son placement est fondamental.

En arènes, difficile de monter au-dessus de 6 joueurs tant il y a d'effets à l'écran.

>>> murs ou les portes, mais pour franchir un passage piégé ou un mur de flèches, c'est idéal.
Il va s'en dire que l'ensemble de ces pouvoirs est assez über. La chasseuse est aussi fun que bourrine à jouer. Ses différents pouvoirs donnent pas mal d'importance au placement et à la préparation, ce qui lui confère une petite dimension tactique bienvenue. Bon, on reste quand même dans Diablo, le jeu où il suffit de cliquer sur un monstre pour lui exploser la tête, mais ça change un peu des autres professions.
Les autres professions justement, j'ai pu aussi m'y essayer. C'est tout l'avantage d'avoir un badge presse. Alors que le fan ricain poireaute trois heures devant l'espace Diablo III pour jouer un petit quart d'heure, vous pouvez couper les files et vous payaner pendant quatre heures sur le jeu. Je sais, c'est injuste. Mais je vous rappelle que pour en arriver là, il faut aussi se taper les dissertations de Savonfou sur la pertinence du demi-point de bonus aux unités d'infanterie dans un obscur mod de Civilization. Donc, les autres classes le font aussi et pas seulement parce que les visiteurs de la Blizzcon vous regardent vous éclater avec. J'ai juste quelques réserves sur le féticheur, à mon goût un peu faiblard pour l'instant. Reste que depuis l'an dernier, Blizzard a sérieusement revu certains mécanismes de jeu. En particulier tous ceux qui régissent la progression des personnages. Exit l'arbre de talents façon WoW où l'on achetait des pouvoirs sans trop savoir ce qu'on faisait ou si c'était bien utile. Désormais, il y a deux arbres. Un actif et un passif. L'actif, ce sont les pouvoirs que vous déclenchez. Les capacités de base de votre perso. Comptez une grosse dizaine par classe avec à chaque fois cinq niveaux. Certains se débloquent avec un level minimum d'expérience, d'autres sont accessibles depuis le début. Le truc sympa, c'est qu'en ouvrant l'interface de progression, vous voyez rapidement ce que vous pouvez faire. Pas besoin de chercher 107 ans, ou de se perdre dans les profondeurs des menus. Vu que le jeu ne se met pas en pause, et que ces foutus monstres adorent venir vous redécorer le dos pendant que vous levellez, ce n'est pas du luxe.
L'autre arbre, le passif, joue la carte du roleplay. Bon, rassurez-vous, vous n'allez pas devoir déclamer de la poésie elfe en utilisant des émottes dans des auberges. Le truc, c'est que les pouvoirs passifs vous rajoutent des bonus mais passent par une sorte d'approfondissement du background de votre héros. Par exemple, un barbare qui génère plus de rage que les autres sera « colérique ». Vous n'achetez pas un bonus mais un trait qui le définit. Certains sont assez fun et bien colorés. Notre barbare peut être berseker et taper très fort en combat, mais en contrepartie il possède un peu près les qualités diplomatiques d'un Death Pote en fin de bouclage, d'où un gros malus pour la revente aux marchands.

LA DÉMO DE LA BLIZZCON

Forte d'une petite demi-heure de gameplay tout au plus, la démo de la Blizzcon se limitait à un gros donjon : le Hall de l'Agonie. Tous ceux qui craignaient une ambiance trop colorée en seront pour leurs frais car on retrouve le côté sombre et gothique que ce doit d'avoir la série.
Le rythme était assez soutenu, plus rapide que dans Diablo II, avec des monstres (morts-vivants pour la plupart) bien agressifs. Entre murs de feu et balanciers coupants, le donjon était riche en pièges et, à défaut d'avoir une utilité dans le gameplay, le dénivelé ajoute une vraie richesse visuelle. Boss et monstres n'avaient pas une IA particulièrement brillante, mais le nombre jouait en leur faveur et demandait un minimum de jugeote pour s'en sortir. Encore !!!



En revanche le truc qui dépote le plus, c'est bien la customisation des pouvoirs. En lootant des runes, vous pouvez totalement changer la façon dont fonctionne un pouvoir. Vu qu'il y a cinq types de runes disponibles en plusieurs niveaux de puissance, ça ne donne pas moins de 96 886 969 344 possibilités différentes. Rien que ça ! Pas étonnant qu'on attende depuis dix ans. C'est qu'une variation ne consiste pas uniquement à rajouter un effet de lumière par-ci ou deux pour cent de dégâts par là. Dans la quasi-totalité des cas, c'est presque un nouveau pouvoir. Par exemple, la capacité qui permet au féticheur d'envoyer une flèche empoisonnée : avec une rune Indigo, il en envoie cinq ; avec une d'Albâtre, c'est carrément le serpent qui vient s'accrocher à l'adversaire. Même chose avec le sort Hydra du magicien. De base, il fait jaillir une hydre qui attaque les adversaires quelques secondes. Selon la customisation, cette hydre peut devenir acide, de pierre avec un effet ralentisseur ou de feu générant des murs de flammes partout autour d'elle. Reste mon pouvoir préféré : les grenouilles. C'est une capacité du féticheur qui fait apparaître quelques grenouilles qui attaquent l'adversaire. L'une des variations est une pluie de grenouilles, vraiment spectaculaire. Mais avec la rune d'Obsidienne, c'est un crapaud géant qui apparaît et gobe les monstres !

INTERVIEW

RENCONTRE DIABOLIQUE

Alex Mayberry, senior producer & **Wyatt Cheng,** technical designer

Entre les conférences sur leur jeu, deux des hommes clés de Diablo III ont bien voulu répondre à nos questions…





JOYSTICK : **Vous venez d'annoncer un mode d'arène PVP. Comment ça se passe ? Même personnage, double spécialisation ?**

Alex Mayberry : Rien de tout ça. Vous jouez dans le mode PvP avec le même personnage qu'en PvE. D'ailleurs, il n'y a pas de pouvoirs ou d'équipements différents pour le PvP.

Wyatt Cheng : Je vous rassure, on fera quand même un système de matchmaking pour éviter que votre personnage niveau 3 se retrouve face à du level 99. Pour ce qui est des récompenses, il y aura bien sûr des classements et sans doute des objets purement cosmétiques.

JOYSTICK : **Par exemple des pets ? Ça ne va pas être ridicule un pet de trois pixels de haut ?**

A. M. : Je suis certain qu'on va trouver quelque chose d'autre de plus gratifiant !

JOYSTICK : **Je sais que vous avez renoncé à équilibrer les capacités spécialement pour le PvP. Cela signifie-t-il qu'il y en aura de plus fortes que d'autres ?**

W. C. : Vu le nombre de pouvoirs impliqués, c'était impossible de déterminer ce qui fonctionnait mieux ou moins bien en PvP. On se base donc sur le PvE et, là-dessus, on est plutôt satisfait de l'équilibre obtenu. Certains pouvoirs pourront sembler plus forts, mais ils coûtent davantage d'énergie ou de mana. Et certains ont des cooldown de quelques secondes pour que les joueurs n'en abusent pas.

JOYSTICK : **J'ai été vraiment impressionné par la customisation des pouvoirs. Mais vraiment, plus de 96 000 000 millions ?**

W. C. : On ne s'était pas aperçu que ça faisait autant. En fait, juste avant de partir à la Blizzcon, on a demandé à l'un des gars du studio qui s'y connaissait un peu en maths de nous en faire le décompte. Quand on a obtenu le résultat, on n'en revenait pas !

JOYSTICK : **Mais chaque customisation est vraiment différente ?**

A. M. : Oui. On s'est assuré que chaque fois que vous changez un pouvoir, ça devait valoir le coup. D'ailleurs tout Diablo III est basé sur cette philosophie. Quand vous obtenez un bonus, ce n'est jamais un +2% ou un point. C'est du fois deux, fois trois, etc.

W. C. : En principe quand vous customisez un pouvoir, on rajoute un effet lié à la rune utilisée. Ça peut être du poison, du feu, un effet ralentissant, etc.

JOYSTICK : **Pas étonnant qu'on attende le jeu depuis dix ans !**

A. M. & ***W. C.*** : Effectivement, ça prend un peu de temps mais ça en vaut la peine.

JOYSTICK : **Et quelle est votre customisation préférée ?**

W. C. : Je ne me lasse pas du serpent au visage lancé par le féticheur quand il utilise sa fléchette empoisonnée. C'est tellement improbable que c'en est fun !

JOYSTICK : **Je suis obligé de vous poser LA question : avez-vous une date de sortie ?**

A. M. : OUI… ce sera le mardi qui suit le jour où ce sera terminé… !



INFERNALE

UNE BESACE BIEN REMPLIE

1 Affûtée. Même au contact, la chasseuse de démons pique fort. On se demande quand même où elle range toutes ces lames.

2 Gros chargeur. La chasseuse ne paye pas ses munitions. Autant en profiter pour en envoyer un maximum à la fois.

3 Cuisson. Parmi ses tirs spéciaux, la chasseuse peut lancer des carreaux lance-flammes qui laissent une jolie traînée crâmant tout ce qui la traverse.

4 Ombres. La chasseuse utilise un peu de magie des ombres. Entre autres, un tir pour ralentir ou assommer sa cible.

1

2

3

4

››› **Tout ceci promet de passionnantes heures à tenter les builds les plus improbables. Et justement, Blizzard a pensé à tous ces fans d'optimisation et de poutrage (oui, c'est pour toi, Sundin) : il y aura un mode d'arènes PvP dans Diablo III.** Bon, pas de quoi faire des bonds non plus car c'est pour le moment assez basique. Les cartes seront plutôt simples et sur un seul niveau pour limiter les problèmes de lisibilité liés aux dénivelés. Idem côté effectifs, vu que ce sera du trois contre trois, voire quatre au maximum. La profusion d'effets à l'écran risquerait de ressembler davantage à une bouillie numérique qu'à un champ de bataille s'il y avait plus de protagonistes. En arène, on combattra avant tout pour le fun. En effet, pas de récompenses ou de pouvoirs spéciaux pour ce PvP. Tout au plus on trouvera du matchmaking et un système de classement pour flatter son ego. Les choses sont d'ailleurs très claires, Blizzard ne va pas toucher au PvE pour tenter d'équilibrer le PvP. Diablo III ne sera pas un sport électronique ou une variation des arènes de WoW avec des conneries comme la résilience. Parfois, il faut savoir abandonner pour ne pas dénaturer le jeu. Petite précision pour les plus sportifs et inconscients d'entre vous : il sera possible de se pointer en arène avec son personnage du mode hardcore. Toutefois, le hardcore reste le hardcore, s'il meurt, c'est fini ! Quelques heures passées à arpenter en long et en large les sous-sols gothiques d'un gros niveau n'ont rien fait pour calmer mon impatience. Au contraire. Le seul successeur possible à Diablo, c'était ce troisième épisode et là ça commence à sentir vraiment bon. Seul hic, je suis un peu inquiet sur la proximité d'une date de sortie. À l'issue de la Blizzcon, un millier de veinards devraient recevoir une clé d'accès à la bêta. Si vous en connaissez un, dénoncez-le à la rédaction qui se fera un plaisir d'envoyer Kracou et son gang de casseurs de bras en kimono pour la récupérer. Plus sérieusement, le contenu end game n'est pas encore totalement fixé, de même que plusieurs aspects du jeu. Au bas mot, je dirais qu'il y en a pour de longs mois, peut-être même un an.

FREEDOM FRIES



Même en extérieur, l'ambiance Diablo est bien là. Et tant pis pour les couleurs qui flashent.

Dans Diablo III, un bon pouvoir est un pouvoir qui se voit.



REPORTAGE 28
Lucky s'est rendu chez Punchers Impact et vous ramène des infos poussiéreuses et brûlantes sur leur MOBA Crasher !

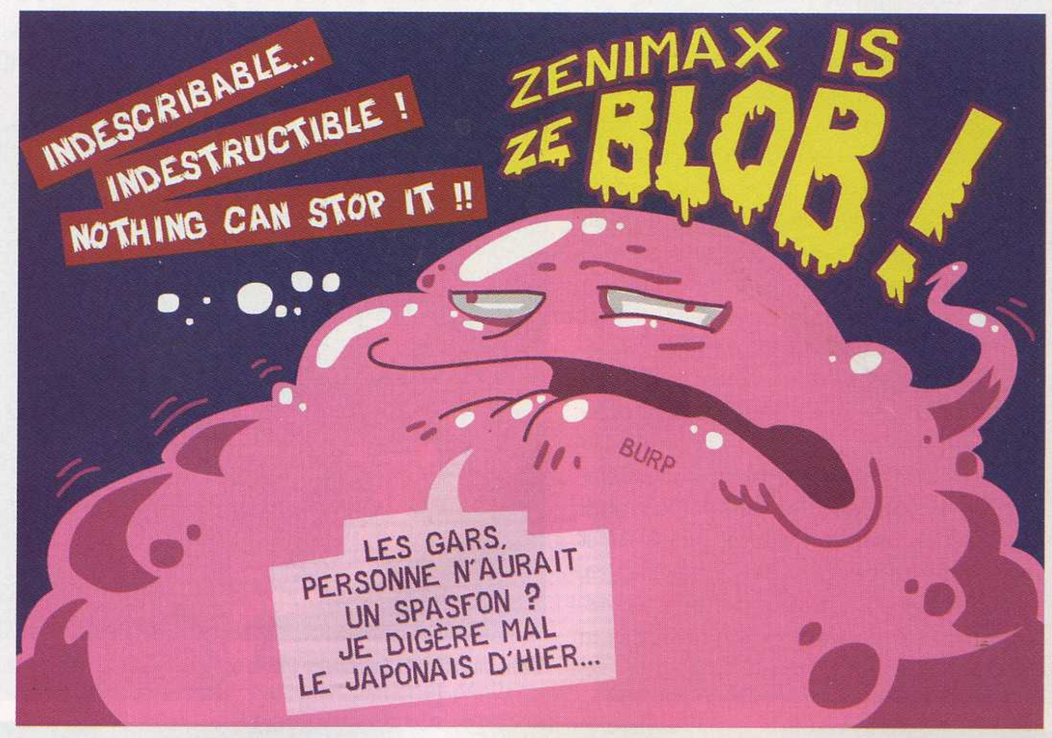
Opinion

PAR YAVIN

Boursoville

C'est un peu la nouvelle du mois, celle que l'on relit trois fois sans trop y croire, jusqu'à réaliser que tout est pourtant vrai : l'éditeur de jeux vidéo Zynga pèse plus lourd en valeur boursière (5,51 milliards de dollars) que le colosse Electronic Arts (5,16). Et tout cela alors que pratiquement personne ne connaît réellement cette entreprise. Si tel est votre cas, il s'agit tout simplement de la boîte responsable de Farmville, petit jeu de gestion bien connu des nombreux utilisateurs de Facebook. Comment ces gens ont-ils donc réussi à en arriver là avec leur petit machin sans prétention ? Grâce au micropaiement bien sûr, et aux autres jeux de leur catalogue, la plupart basés sur la même plateforme et un modèle économique identique. Flippant, quand on se dit que certains gros éditeurs pourraient être tentés de suivre cette voie sous la pression de leurs actionnaires. D'ailleurs, Electronic Arts ne vient-il pas de signer un partenariat de cinq années avec le réseau social de Mark Zuckerberg ? Que vont faire les autres ? Doit-on s'attendre à des dizaines de petits clones de Farmville dans un avenir proche ? Maman, j'ai peur.





Zenimax ■ L'expansion

Futurs maîtres du monde ?

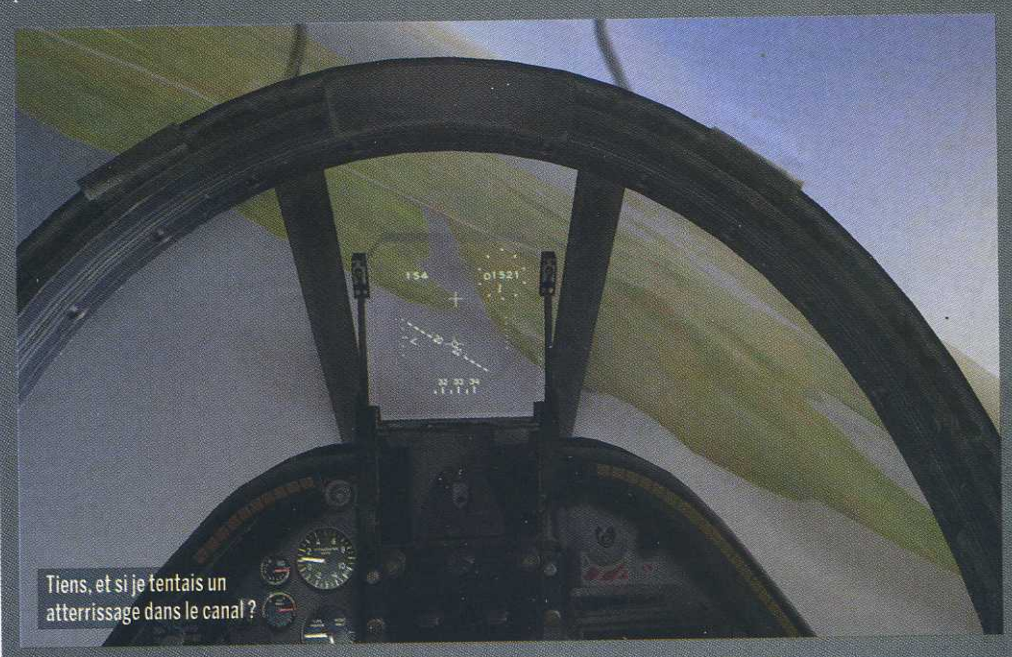
Mais qu'est-ce qu'on fera quand on sera gros ? C'était la question pertinente que nous posait l'illustre maître à penser Alain Souchon dès 1978 dans son célèbre essai intitulé Papa Mambo, véritable référence aujourd'hui étudiée dans les plus prestigieuses écoles de commerce d'Outre-Quiévrain. Oui, qu'est-ce qu'on fera, quand comme l'éditeur américain Zenimax, on se retrouvera l'estomac plein à force de gloutonner tout ce qui passe à portée de notre gourmandise sans limites ? Plutôt discrète jusque-là, la société déjà propriétaire de Bethesda Softworks (Fallout 3) aligne désormais les acquisitions comme certains aligneraient des dés de jambon avant de les coller dans le plat de macaronis. On se souvient d'Id Software (Doom 3, Rage) récupéré dans un grand fracas médiatique en juin 2009 et, plus récemment, au mois d'août dernier, du développeur français Arkane (Dark Messiah of Might & Magic) pour une somme non dévoilée mais que l'on imagine plutôt rondelette. Manifestement peu désireux de s'arrêter là, Zenimax continue son petit bonhomme de chemin en se payant aujourd'hui (c'est une image) un nouveau développeur de renom en la personne du Japonais Shinji Mikami ainsi que sa boîte Tango Gameworks. Le bonhomme est connu pour quelques réalisations d'importance telles que Resident Evil, Devil May Cry ou plus récemment le sympathique Vanquish sorti uniquement ssur consoles de salon. Pour la petite histoire, Mikami est aussi renommé pour sa grande gueule et ses coups d'éclat, n'hésitant pas à claquer la porte quand personne ne s'y attend. Que fera-t-il dans le giron de Zenimax ? Nul ne le sait pour l'instant bien que l'on puisse d'ores et déjà mettre la gourmande société américaine en garde, le charismatique bonhomme ne se laissera pas manger tout cru.

Mikami est aussi renommé pour sa grande gueule et ses coups d'éclat.

Jet Thunder ■ Une belle réaction

Coup de tonnerre

Les simulateurs de vol sur PC, c'est un peu comme les bonnes fraises en hiver ou les FPS agréables à jouer au pad, on a beau chercher, on n'en trouve jamais. Et pourtant, parfois, l'improbable se produit comme lorsqu'on tombe sur l'annonce de Jet Thunder, un nouveau jeu de combat aérien développé par les indés de Thunderworks. On y trouvera 6 chasseurs jouables parmi lesquels le McDonnel Douglas A4 Skyhawk, l'AMD Mirage IIIEA ou encore un chouette BAe Sea Harrier FRS.1. Des noms certes un peu barbares qui devraient tout de même ravir les puristes. La campagne les enverra se faire zigouiller en 1982 lors de la guerre des Malouines et leur proposera l'accomplissement d'une kyrielle d'objectifs différents. Au programme, combat aérien, bombardement, manœuvres d'appontages et autres joyeusetés d'hommes en kaki… Jet Thunder s'annonce très réaliste et pourrait enfin aider à rentabiliser toutes ces manettes dédiées vendues à prix d'or aux fans et que plus personne ne pouvait réellement exploiter depuis belle lurette. En revanche, et c'est nettement moins top, aucune date de sortie n'a encore été annoncée pour l'instant.



Tiens, et si je tentais un atterrissage dans le canal ?

Pac-Man ■ À chacun ses notes

Du jeu vidéo en papier

Vous n'avez pu les manquer à la papeterie du coin, ces fameux carnets de notes fabriqués par l'entreprise italienne Moleskine et censés avoir été utilisés par Hemingway, Picasso ou Matisse. Ils sont chers, ils sont beaux et, surtout, ils sont déclinés maintenant en version « Pac Man » afin de toucher une nouvelle génération de clients, plus sensibles à une petite bouboule jaune qu'à une prétendue utilisation par le maître du cubisme.
Si vous cherchiez une idée cadeau sympa pour Noël, voilà qui devrait certainement faire l'affaire !

Site : www.moleskine.com



BRÈVES

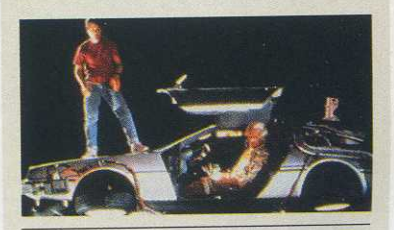
L'heure du bilan

Plutôt bien vu à la rédac, Dead Rising 2 (16/20, Joy n°236) vous a aussi séduit vu que pas moins de 2 millions d'entre vous sont passés à la caisse pour s'adonner aux joies du jeu de baston de Capcom. Certes, ce ne sont pas là les ventes PC, et les développeurs auraient certainement préféré que nos 17 millions de lecteurs achètent le jeu.



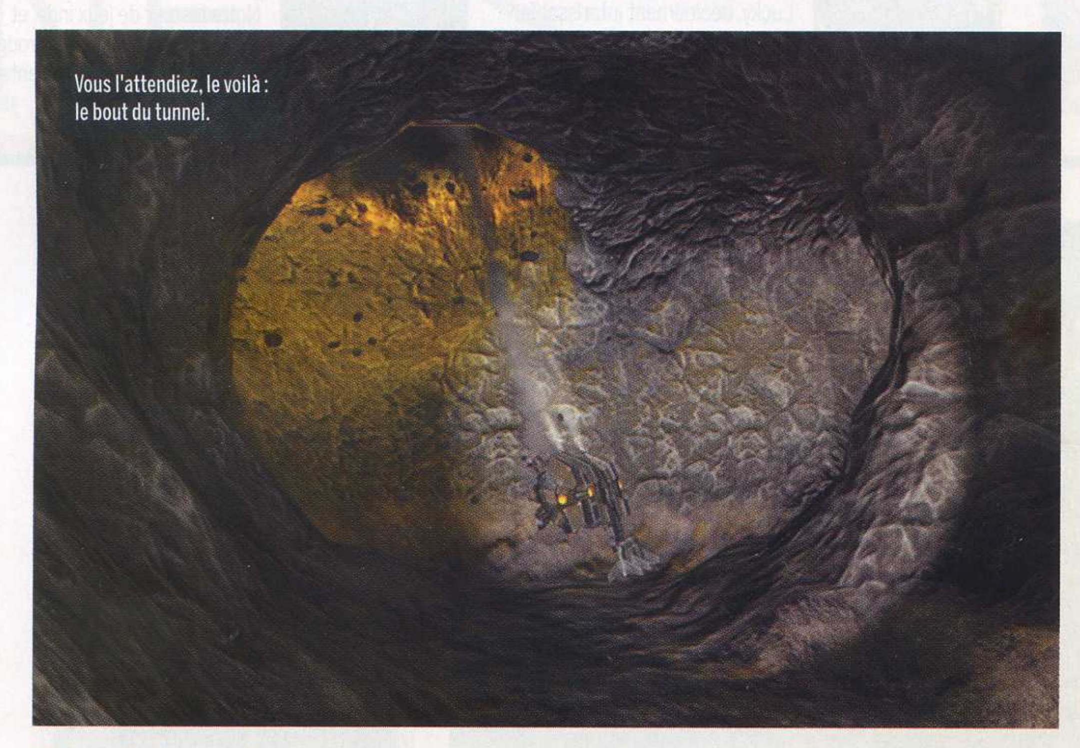
Les premiers seront les premiers

Très attendu, le premier épisode des jeux tirés de la licence Retour vers le Futur sortira avant la fin de cette année. Les chanceux qui auront précommandé le titre ont reçu une copie gratuite du chouette Puzzle Agent et ont également contribué, à hauteur d'un dollar, à la Fondation pour la recherche contre la maladie de Parkinson de Michael J Fox.



Vision à long terme

Dix années de Deux Ex, ça vous tente ? Il vaudrait mieux répondre oui car Square Enix a bien l'intention d'exploiter l'univers jusqu'en 2020, selon l'aveu même de son président Yoichi Wada. En attendant d'en savoir plus, Human Revolution, première cartouche d'une longue rafale, est toujours prévu pour le premier trimestre de l'année 2011.


Vous l'attendiez, le voilà : le bout du tunnel.

Miner Wars ■ Silence, on tourne

Plutôt bonne mine

Véritable gerbotron (c'est fin et délicat, je sais) des années 90, l'excellente série Descent de feu Parallax Software n'a jamais vraiment connu d'équivalent depuis la sortie du troisième volet en 1999. Du moins, jusqu'à aujourd'hui et ce Miner Wars qui lui ressemble sinon comme deux gouttes d'eau, au moins comme un cousin pas très éloigné. Ici aussi, nous évoluerons à 360° au sein de mines malfamées à bord d'un vaisseau capable des manœuvres les plus audacieuses. Cependant, l'élève cherchant systématiquement à dépasser le maître, nous aurons droit à des environnements entièrement destructibles, des excursions dans l'espace, de nombreuses missions différentes (récolte, infiltration, course, exploration…) ainsi qu'un aspect multijoueur particulièrement développé. Car l'objectif des développeurs est de parvenir à sortir un titre non seulement solo mais également pourvu d'un véritable aspect MMO. Ce dernier point reste encore à éclaircir, et on attend la sortie (imminente) pour voir comment les petits gars de Keen Software House ont goupillé tout cela.

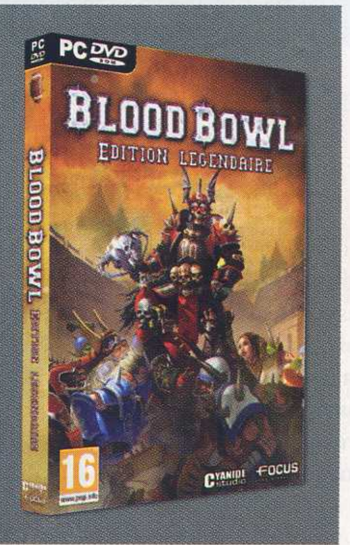
> « Nous évoluerons à 360° au sein de mines malfamées. »

LE COLLECTOR

Légendaaaairrreee !

Si comme Savonfou :
1. Vous vouez un culte absolu à Blood Bowl, jeu de plateau made in Games Workshop il y a une vingtaine d'années.
2. Votre surnom est Mickaël Doublasse (double-as… oui, pathétique).
3. Vous ne jurez que par les Morts-vivants (une des 11 nouvelles races, avec les Hauts-Elfes, les Amazones…), cette Édition Légendaire, qui propose également un tout nouveau mode Histoire (dans la peau d'un entraîneur mercenaire), vous est toute destinée. Notez que les possesseurs des éditions standard et Elfes Noirs auront une remise de 33% sur l'achat de la version digitale de l'Édition Légendaire sur la boutique officielle **www.bloodbowl-game.com**.

Blood Bowl Édition Légendaire, 45 euros env.



BRÈVES

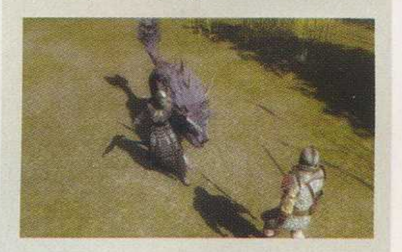
Merci les copains

Déjà doté d'une extension gratuite (Slaughter Mode), le sympathique Zombie Driver en verra bientôt arriver une seconde avec Blood Race. Ici, vous affronterez d'autres joueurs survivants dans des courses sanglantes à bord des véhicules du jeu. Esprits subtils s'abstenir.



Ça suffit maintenant

Dans la famille « ils n'arrêtent jamais d'en vouloir à notre portefeuille », je demande le papa Good Old Games **www.gog.com** qui vient d'ajouter le sublime Neverwinter Nights à son catalogue déjà très bien fourni. Vous n'avez jamais pu y jouer ? Foncez !



À l'année prochaine !

À la Paris Games Week, vous étiez 120 000 visiteurs selon les organisateurs qui se sont permis de vous compter sans que vous vous en rendiez compte. Selon la police… ah non, elle n'a rien dit du tout et semble curieusement avoir loupé cette énorme concentration de tueurs en série.



BABE DU MOIS

LUX

League of Legends est un vivier de babes en tous genres. Magiciennes ou sorcières, soutiens ou assassins (en attendant de voir la première babe tank), il y en a véritablement pour tous les goûts. La dernière en date se prénomme joliment Luxanna. Issue de la prestigieuse famille des Crownguard, Lux a très tôt montré l'étendue de son potentiel. Passant son temps à égorger les ragondins plutôt qu'à ramasser des jonquilles (ça, c'est moi qui romance un peu), le prodige de Demacia est une redoutable combattante, d'ores et déjà plébiscitée par les milliers de joueurs de League of Legends.

Battlefield 3 ■ Titre provisoire

TRAITEMENT DE FAVEUR

Alan Kertz, ce nom ne vous dit peut-être rien mais si je vous dis « Battlefield 3 » ? Voilà, maintenant que j'ai toute votre attention, je peux vous transmettre les amitiés de ce designer de DICE qui tient également à vous faire savoir que le titre bénéficiera d'une attention toute particulière dans sa version PC. En gros, il n'y a pas de raison de craindre une cruelle consolisation du jeu, tout sera fait pour profiter au max des avantages de nos machines. Bien, c'est plutôt rassurant mais sinon, une image, quelques détails, une date, non ? Bah non.



BRÈVES

Home sweet home

Discussion autour de la machine à café chez THQ : « Homefront c'est tellement bien, on pourrait en écrire un roman ! ». Hop, quelques jours plus tard, annonce de la sortie du bouquin basé sur l'univers du jeu, écrit par John Milius (Apocalypse Now) et Raymond Benson (les livres tirés de Splinter Cell). Bien… ? Aucune version française n'a encore été prévue.



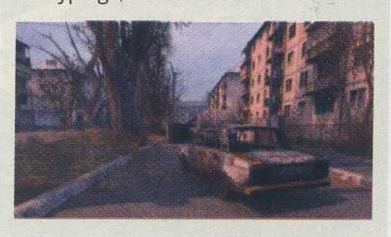
Prince of Creed

Le génial créateur de Prince of Persia : The Sands of Time et Assassin's Creed 1 & 2 – Patrice Désilets – vient de retrouver du travail chez THQ et s'y attellera dès l'été 2011 sans doute en raison d'une vieille clause dans son contrat de l'époque Ubisoft. Tout ce que l'on peut dire pour l'instant, c'est que le bonhomme travaille, oups, travaillera, sur une toute nouvelle franchise.



Scoop !

Vous attendez des nouvelles de S.T.A.L.K.E.R. 2 ? Pas de bol, GSC Game World compte bien attendre l'année prochaine avant de nous en dire plus sur la suite de son titre phare. Cependant, à mon avis, il devrait y avoir des armes à feu, des gens à tuer et peut-être même des anomalies dues à la radioactivité. Que voulez-vous, le décryptage, c'est un métier.





Vu la tronche du futur, il est temps de faire quelque chose !

A New Beginning ■ Développement durable

Allez les Verts !

Un nouveau commencement, nous dit le titre de ce nouveau point & click une fois traduit dans la langue de Patrick Sabatier. Pourquoi recommencer ? Peut-être parce que l'ami Lucky devenait fou face aux doublages exaspérants des Chroniques de Sadwick (13/20, Joystick n°230), le précédent titre de Daedelic Entertainment. Pour cette nouvelle aventure, le développeur allemand change radicalement d'univers et nous emmène cette fois explorer une société lugubre, bouleversée par d'intenses catastrophes climatiques. Seule solution pour réparer tout cela et empêcher l'inéluctable extinction de notre belle espèce : revenir près de cinq siècles en arrière afin de mettre rapidement un terme aux âneries des hommes en matière de protection de l'environnement. Nous voilà donc en 1980, dans la peau de Fay, opératrice radio idéaliste qui tentera de convaincre ses congénères de trier leurs déchets et d'arrêter de prendre des douches de 25 minutes avec le chauffage réglé sur 30° et toutes les lumières allumées.

> « Pour cette nouvelle aventure, le développeur allemand change radicalement d'univers. »

Plutôt alléchant, le titre n'a pas encore de date de sortie bien déterminée mais une version jouable vient d'arriver à la rédac' donc on vous en reparle dès le mois prochain, comme des pros.

MAGAZINAGE

Resident Evil DBG

Vous aimez les jeux de cartes à collectionner et vous passez la moitié de vos soirées à (re)jouer à Resident Evil 5 ? Eh bien, nous avons trouvé votre Saint Graal avec Resident Evil the Deck Building Game. Composé de 250 cartes, Resident Evil DBG proposera trois modes de jeux différents, tous inspirés par la franchise horrifique. On retrouvera donc le mode Story, le mode Mercenaries et enfin un mode Versus où les joueurs humains s'affronteront. Seul hic, le jeu n'est pour l'instant prévu qu'aux États-Unis et il faudra donc l'importer pour y jouer...



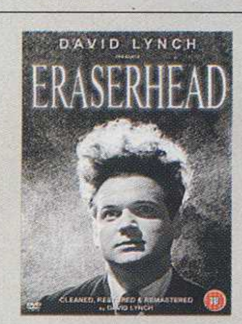
LES DVD DU MOIS



Restez couverts

Véritable succès au box-office cet été, Inception de Peter Nolan confirme tout le bien que nous pensions de ce cinéaste depuis qu'il avait repris la saga Batman ; on y retrouve son sens du rythme et de la mise en scène dans un récit à mille lieues des aventures du justicier masqué. Certes, certains lui ont reproché sa vision « étriquée » des rêves mais le film n'en demeure pas moins un grand moment de cinéma et de distraction. Alors, si vous étiez en vacances lors de sa sortie, les éditions DVD et Blu-ray vous permettront de découvrir ce film qui fera certainement date dans la science-fiction moderne.

INCEPTION *(Ed. WARNER HOME VIDEO)*



Ne pas effacer

Premier long-métrage du maître du surréalisme cinématographique, Eraserhead est une œuvre aussi étrange que dérangeante. En un mot comme en cent, voir ce film c'est s'embarquer dans une expérience dont vous ne sortirez pas indemne. Bien sûr, tout le monde n'appréciera pas ce récit a priori sans queue ni tête mais pour peu que vous adhériez à l'œuvre de Lynch, vous ne pourrez qu'être séduit. Nous, en tout cas, nous adorons et nous en avons fait notre film de chevet (surtout Lucky qui y retrouve l'expression de ses soirées les plus difficiles chez le Chilien).

ERASERHEAD *(Ed. MK2 MUSIC)*

Trine 2 ■ Le retour du fun

Partie à trois

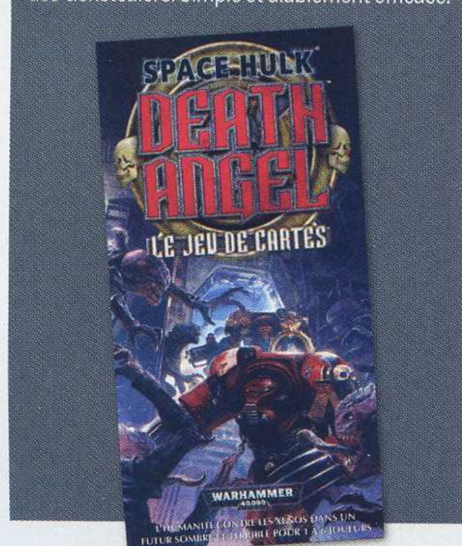
Peut-être un peu répétitif, Trine nous avait quand même pas mal séduits (7/10, Joystick Spécial Été 2009). Le jeu de Frozenbyte s'est d'ailleurs assez vendu pour que le développeur finlandais se lance illico dans l'élaboration d'une suite audacieusement intitulée Trine 2. On devrait y retrouver tout ce qui faisait la force du premier opus à savoir un univers médiéval-fantastique qui ne se prend pas aux sérieux, des héros aux pouvoirs et capacités bien distincts, le tout emballé par des graphismes toujours aussi colorés et lumineux. Dit comme ça, on pourrait avoir l'impression d'une grosse resucée jusqu'au moment où l'on apprend qu'il sera possible de jouer en mode coopératif (en ligne ou sur la même machine), ce qui peut donc changer la manière dont on appréhendera les différents niveaux. Ces derniers seront d'ailleurs conclus par des boss tous plus magnifiques les uns que les autres et demanderont astuce et habileté pour en venir à bout lors de la sortie du jeu, courant 2011.


En voilà un qui n'a pas la langue dans sa poche.

MARCHANDISAGE

Cartes sur table

Noël se rapproche à grands pas et vous ne savez toujours pas quoi offrir (ou vous faire offrir) ? Heureusement nous sommes là ! Pour une modique somme, vous pouvez offrir Death Angel, le jeu de cartes inspiré de l'univers de Space Hulk. Jouable seul ou à six en coopération, vous y arpenterez un Space Hulk en tentant de survivre aux assauts incessants des Genstealers. Simple et diablement efficace.



Starcraft 2 ■ Ça ira mieux demain

Trousse de secours

Se faire plier à chaque partie de Starcraft II, c'est lourd, très lourd et un peu humiliant, il faut bien l'avouer. Pour mettre fin à la spirale infernale de l'échec et aux envies de défenestration, Razer vous propose de zoulis périphériques tels qu'un clavier, une souris et un casque-micro (tous filaires, bien entendu). L'ensemble a été conçu en collaboration avec Blizzard, et de nombreuses fonctions sont du coup dédiées à l'excellent jeu de stratégie du développeur américain. En sus, les trois bidules disposent d'un rétro-éclairage histoire d'avoir la mégaclasse même lors d'un ragequit « tirer sur l'ambulance ». Avec un lance-roquettes.



UP & DOWN

Witcher 2

Alors que nous attendons toujours de pouvoir mettre la main durablement sur The Witcher 2, ses développeurs viennent de confirmer tout le bien que nous pensions d'eux en affirmant que, pour l'instant, aucune version console n'avait été annoncée. Du coup, on peut supposer que le jeu sera parfaitement pensé pour notre machine adorée.



Céline Dion

Bon, loin de nous de nous réjouir des malheurs de la plus insupportable des divas canadiennes, mais il faut avouer que l'hospitalisation de Céline Dion a du bon : elle ne chante plus ! Bon, ce n'était que pour accoucher de ses jumeaux mais, quoi qu'il arrive, ça retarde la sortie de son prochain album...

Command & Conquer « 5 »



Vous espériez qu'Electronic Arts avait définitivement abandonné l'idée de faire un nouveau Command & Conquer ? Eh bien, dommage car l'éditeur américain vient d'annoncer qu'il avait confié à EA Los Angeles le développement d'un nouvel épisode... Espérons qu'ils aient des idées moins foireuses que pour C&C 4.

Crasher est un MOBA avec des véhicules créés par les Français de Punchers Impact.

En mode arène, vous combattez dans un niveau peu à peu submergé par la lave.

Crasher ■ A fond dans ton pare-chocs !

DERNIÈRE RÉVISION AU STAND

Depuis un peu plus d'un an, le jeune studio Punchers Impact nous prépare un jeu baptisé Crasher. Un MOBA qui sent bon le cambouis et la graisse de moteur !

Heroes of Newerth, League of Legends, DotA 2… Que nous arrive-t-il ? Quelle folie s'est abattue sur le monde pour qu'aujourd'hui, de Valve à Blizzard en passant par un tas d'illustres inconnus, tous les développeurs y aillent de leur MOBA (pour Multiplayer Online Battle Arena) ? Mystère. Cela dit, une chose est sûre, le marché semble saturé, et pour s'y faire un nom en 2010, je ne vois que deux solutions : soit dépenser des millions en cierges dans l'attente d'un miracle, soit faire l'amour à Mireille Mathieu pour s'attirer les grâces de la presse people afin que Michel Drucker en personne se charge de crier votre nom sur tous les toits. Pour lancer son Crasher, le jeune studio français Punchers Impact a opté pour une troisième voie : celle de la différence. Ici, pas question d'elfes en jupettes, joueurs de couteaux et adeptes de l'assassinat furtif, non. « Nous ne cherchons pas à sortir un énième MOBA à la mode, en priant pour que ce soit le nôtre qui se vende », nous confiera Jérôme Amouyal, lead game designer du jeu. Et en effet, quand la tendance est à la fantaisie héroïque, Crasher, lui, sent bon l'essence et les bolides de dix tonnes lancés à 200 km/h sur un sentier poussiéreux balayé par des rafales de balles.

Le pilote, c'est vous !

Sur le papier, le jeu ressemble à mille autres MOBA : match à mort en arène ou capture de point, 18 véhicules, stuff à farmer au fil des parties… Pourtant, contrairement à 99 % des jeux du genre, Crasher se joue au clavier (même si la caméra est dirigée à la souris). Son style graphique, à la fois cell shadé et riche en détails, lui donne un look agressif… pas d'erreur, nous sommes bien dans un jeu de caisse où il sera question de manger du bitume, claquer des boost de nitro pour prendre un tremplin et truffer la carlingue du voisin de missiles joviaux.



La force et la cadence de votre autoshot dépendent de vos items.



Les capture points se disputent sur des maps très larges.

« Le fait de conduire un véhicule bouscule considérablement le gameplay du genre », constate encore Jérôme. Et effectivement, dans Crasher, la conduite tient une place capitale. « Bien entendu, en plus de disposer d'un certain nombre de sorts, votre bolide attaque également en autoshot, mais avec un peu de skill, vous pouvez esquiver ces tirs en vous cachant derrière un rocher ou en sautant du haut d'une falaise ». Pour l'avoir testé, le jeu est très nerveux. Les engins se prennent en main de façon très intuitive, et vu que l'on n'est pas dans une simulation automobile, peuvent parfaitement faire demi-tour sur place, ou même traverser la moitié map en planant depuis un tremplin adéquat. Oui, autre point surprenant pour un MOBA (mais pas du tout pour un jeu de caisse au final) : le jeu est très « physique », c'est-à-dire que les niveaux sont en 3D et prennent en compte tout ce qui est dénivelé, vitesse, gravité et autres forces rigolotes concoctées par Dame Nature. Loin d'être accessoire, cet aspect est si valorisé dans Crasher qu'une des six classes de véhicules, les défenseurs, n'a d'autre rôle que de repousser physiquement l'ennemi (si possible dans un trou, ça va de soi). Pour cela, ces défenseurs auront à disposition toutes sortes de charges et de gentilles techniques de percussion. Il est même possible de transformer un adverse en balle de billard pour un court instant. Autre point plutôt original qui plaide en faveur de Crasher, en plus de vos items et objets classiques (voir notre interview pour plus de détails), vous embarquez en partie deux « situation skills ». En gros, il s'agit de pouvoirs déblocables après avoir accompli une tâche déterminée à l'avance, comme par exemple « Tuer 3 ennemis à la suite » qui soigne toute votre équipe (j'extrapole, hein). Voilà comment grâce à des partis pris originaux, Crasher entend se faire un nom dans le petit monde des MOBA. Reste que nous n'avons pas eu d'aperçu des armes et items farmables, et si le jeu est d'ores et déjà très plaisant à jouer, espérons que son équilibrage soit au point pour une sortie début 2011.

« Le jeu prend en compte vitesse, gravité et autres forces rigolotes concoctées par Dame Nature. »

LUCKY

BIENTÔT CHEZ VOUS !

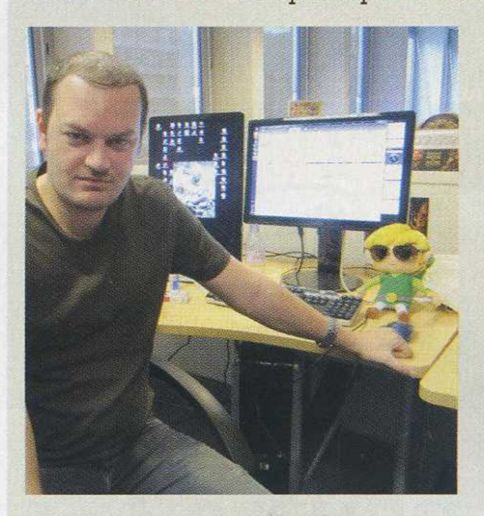
La sortie de Crasher prévue pour début 2011 sera précédée d'une phase de bêta ouverte qui devrait arriver incessamment sous peu à l'heure où vous lirez ces lignes. À défaut de pouvoir vous recommander un site internet, gardez un œil sur les annonces Steam.

INTERVIEW

JÉRÔME AMOUYAL,

Lead game designer de Crasher

« Le système de classement ELO n'est pas forcément adapté aux compétitions par équipes, mais pourrait le devenir avec quelques modifications. »

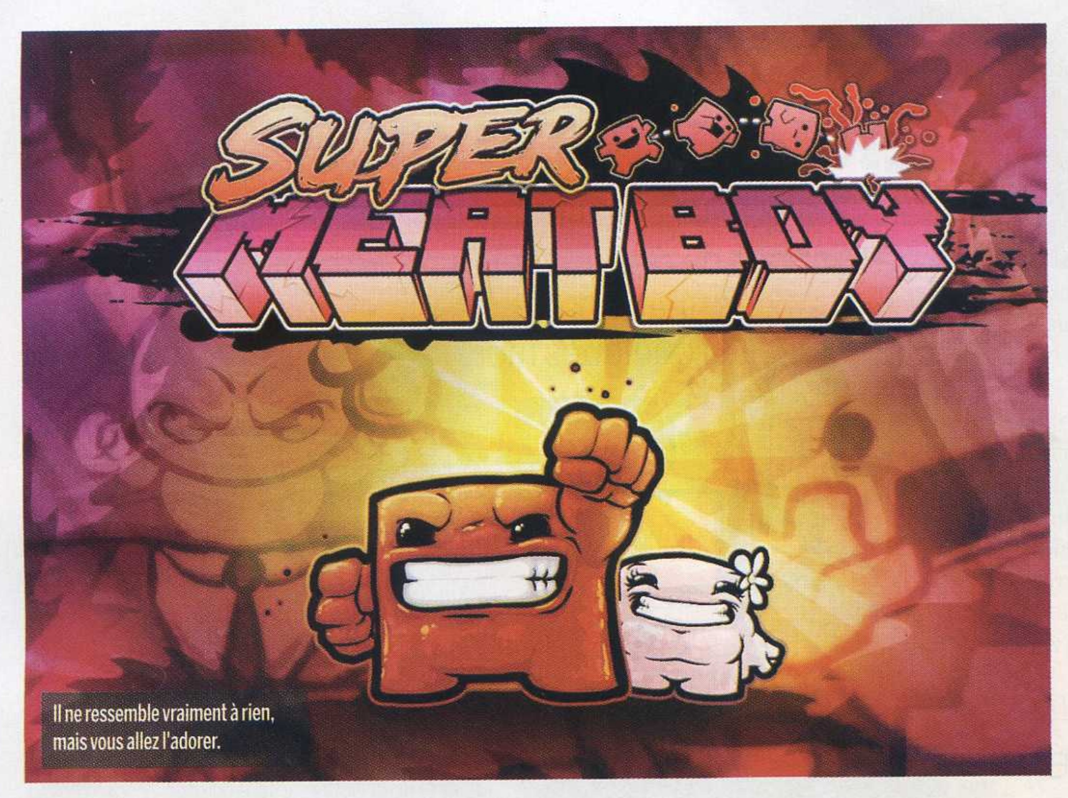


JOYSTICK : **Vous avez choisi de ne distribuer Crasher qu'à travers Steam. Pourquoi ça ?**
Jérôme Amouyal : Aujourd'hui Steam représente une incroyable vitrine commerciale pour n'importe quel développeur PC, mais surtout, pour une petite équipe comme la nôtre, Valve offre une infrastructure qui nous facilite grandement la vie. En ne distribuant Crasher que sur Steam, nous n'avons plus à nous soucier de crypter nos données pour éviter les exploits, ou même à perdre trop de temps sur les problèmes de serveur de connexion ou de compatibilité entre différentes plateformes. Nous pouvons nous concentrer sur l'essentiel : le jeu et ses mécaniques.

JOYSTICK : **Justement, quand on crée un jeu compétitif comme le vôtre, peut-on trouver une alternative au système ELO pour classer les joueurs ?**
J.A. : Le système de classement ELO, même si à l'origine il a été créé pour les compétitions d'échecs, reste le meilleur qui soit. Cela dit, de nombreux jeux par équipes l'utilisent de façon disons... trop arbitraire. Parfois, que ce soit dans Heroes of Newerth ou League of Legends, vous pouvez jouer la meilleure partie de votre vie, et perdre quand même à cause de vos coéquipiers, tout ce que retiendra le ELO du jeu, c'est que vous avez perdu et ça, c'est terriblement frustrant. Dans Crasher, nous essayions d'affiner le système. Ainsi, à la fin de chaque match, le jeu établit un classement de tous les joueurs indépendamment de toute notion d'équipe. Ce classement résulte d'un calcul basé sur vos actions en jeu. Capturez un point, soignez un joueur, tuez en un autre et vous marquerez des points. Grâce à ce score, vous pourrez parfaitement perdre une partie et être désigné comme le meilleur joueur y ayant pris part, ce qui aura un impact important sur votre classement ELO ; même si la défaite ou la victoire y sont prises en compte. Ce système nous paraît plus équitable.

JOYSTICK : **J'ai cru comprendre que ce classement de fin de partie déterminait également quels items seraient octroyés à chaque joueur...**
J.A. : Oui. Crasher est un jeu d'action, contrairement à un DotA, vous ne passez pas au shop en cours de match pour faire vos emplettes pendant que, l'air de rien, les missiles pleuvent sur vos petits copains. Avant chaque partie, vous devez équiper votre véhicule des armes et divers objets qui vous seront utiles en jeu. Ces items, vous les recevez automatiquement en disputant des matchs. D'ailleurs, là où bien des MOBA ne disposent que d'objets prédéfinis (comme la Cape Solaire de LoL ou la Lame de Guinsoo, qui sont toujours les mêmes pour tous les joueurs), nous privilégions un système à la Diablo où nous ajoutons des statistiques aléatoires à un certain nombre d'objets génériques. Donc, mettons qu'un de vos coéquipiers reçoive un fusil-mitrailleur +1, il se peut très bien qu'en fonction de vos prouesses vous receviez le même fusil-mitrailleur, mais en version +2 ou +3.

JOYSTICK : **Il y a donc une part de chance dans le jeu ?**
J.A. : Si on veut... Si vous considérez qu'être le meilleur sur une partie soit un coup de chance, alors vous recevrez un bon item sur un coup de chance !



Il ne ressemble vraiment à rien, mais vous allez l'adorer.

Super Meat Boy ■ L'indé de l'année

Combien ça poutre ?

Au moment où vous lirez ces lignes, il est fort probable que Super Meat Boy soit disponible en version PC et vous n'hésiterez pas un instant à sortir la CB pour l'acheter. Pourquoi ? D'abord, parce que je vous le dis et c'est bien suffisant, ensuite, parce que ce jeu de plateforme un brin déjanté et sanglant va vous bombarder de références toutes plus geeks les unes que les autres. De plus, au lieu de vous infantiliser comme tant d'autres titres du commerce à coups de multiples didacticiels lourdingues, les développeurs ont ici préféré vous lâcher sans un mot ni un indice au sein de niveaux de plus en plus sadiques. À chaque fois, il s'agira de comprendre comment rejoindre la sortie et il faudra percuter très vite au risque de recommencer cinquante fois le challenge. Plus haut, je vous parlais de références, sachez donc que vous pourrez débloquer des mascottes assez utiles et que parmi celles-ci se trouvent le petit héros de Braid ou celui de Minecraft entre autres surprises. Franchement, si vous aimez la plateforme et passez à côté de cette perle, je vous invite à aller voir un médecin de toute urgence, il est peut-être temps de vous faire opérer de la tête.

> « Ce jeu de plateforme un brin déjanté et sanglant va vous bombarder de références. »

Rage ■ Discours inattendu

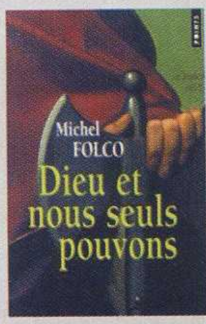
Au temps pour lui

On savait qu'Id Software avait rejoint la famille Zenimax (Bethesda Softworks) il y a quelques mois. En revanche, ce que l'on ne savait pas, ce sont les bénéfices qu'une telle intégration dans une grosse boîte pouvait permettre à un développeur autant habitué à bosser libre de toutes contraintes. Eh bien, justement, par la voix de Tim Willits, directeur créatif chez Id, il semblerait que cela permette à toute l'équipe de prendre le temps nécessaire pour boucler Rage sans être obligé de « rusher » le développement. Allez, plus qu'une petite année à attendre pour savoir si l'on doit s'en réjouir.



LIVRES

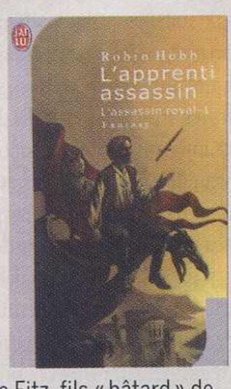
Tranchant



Suivez, à travers le destin de huit générations, le quotidien d'un bourreau de père en fils. Entre roman historique et grande épopée, entre constat amer et humour noir, le livre de Michel Folco met en lumière une profession et une histoire de France trop souvent négligées. C'est que de la Renaissance à la Première Guerre mondiale, le métier à sensiblement évolué, tout comme la notion de justice. Un roman passionnant qui, en plus, vous rendra un peu plus intelligent. Et n'oubliez pas : les personnages décrits dans ce livre sont des professionnels, ne tentez pas la même chose chez vous...

Dieu et nous seuls pouvons
(Ed. Points Poche)

Royal



Succès parmi les succès de la romancière américaine Robin Hood, le cycle de l'Assassin royal conte le destin extraordinaire du jeune Fitz, fils « bâtard » de Chevalerie, prince-héritier de la famille royale, dans un monde med-fan teinté de complots, de piraterie et de bols de chocolat au lait. Le premier tome, L'apprenti assassin, très bon, donne le ton autant qu'il pose l'univers. Le style est enlevé, les premières intrigues se nouent et présagent le meilleur pour la suite. On en redemande.

L'apprenti assassin - L'assassin royal, T1
(Ed. J'ai Lu)


ROCCAT™
KONE[+]
MAX CUSTOMIZATION
GAMING MOUSE
DPI
HAUT / BAS
ROULETTE
4D SOLIDE
SURFACE DOUCE
AU TOUCHER
BOUTON
EASYSHIFT[+]
SYSTÈME
À 4 DEL
8 BOUTONS
22 FONCTIONS
TDCU
INTÉGRÉE
TURBOCORE
72 MHZ
LA NOUVELLE KONE ...
CAPTEUR LASER PRO-AIM 6000 DPI
BOUTON EASYSHIFT[+] POUR 22 FONCTIONS
SYSTÈME À 4 DEL POUR DES EFFETS EN COULEUR
TDCU: TRACKING & DISTANCE CONTROL UNIT
PILOTE ROCCAT™ + MACRO MANAGER
MACROS PRÉDÉFINIES POUR LES JEUX ET OFFICE
MÉMOIRE DE 576 KO AVEC 5 PROFILS DE JEU
AUDIO FEEDBACK DES CHANGEMENTS DE CONFIG
SYSTÈME DE LESTS EASY-TO-CLIP-IN (4X5 G)
8 BOUTONS + ROULETTE 4D SOLIDE

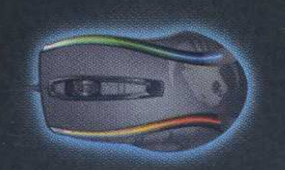
... THERE IS REALLY
NOTHING BETTER
OUT THERE ...
XSREVIEWS.CO.UK 09/2010

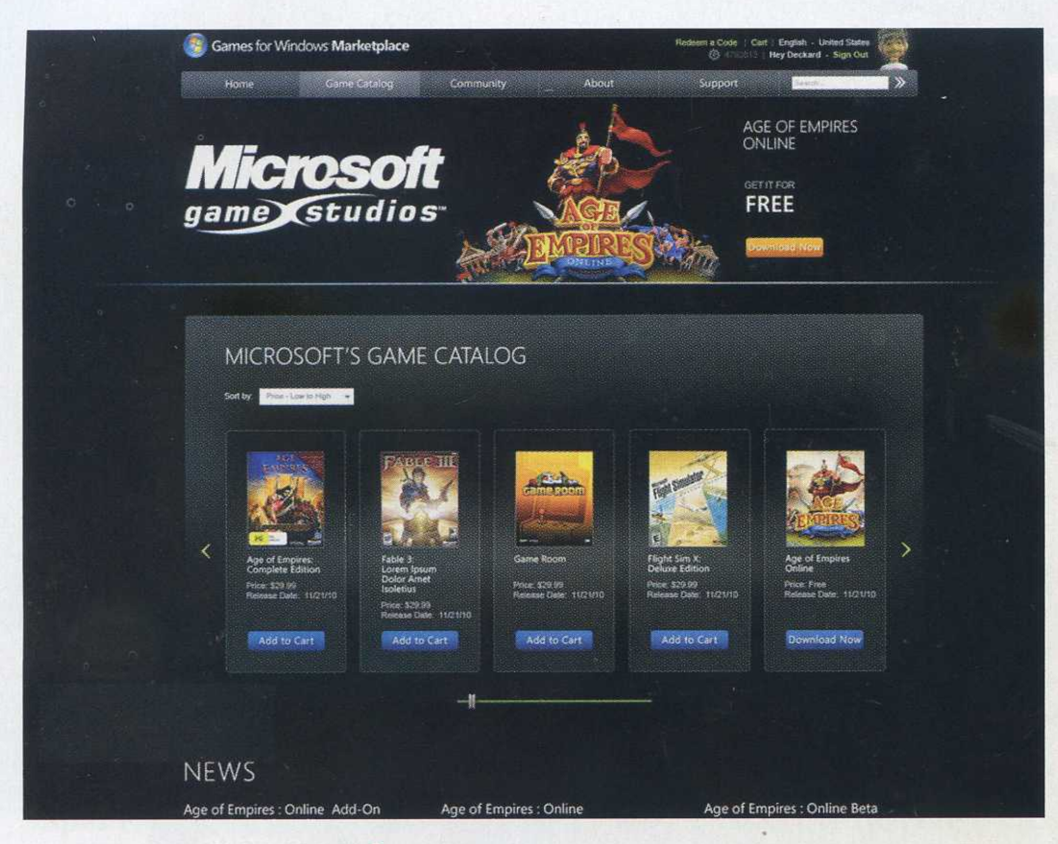
tom's
hardware
2010
KAUFTIPP

10/2010
TOP-PRODUKT
Roccat
Kone[+]
Hardware

Roccat Kone[+]

95
Roccat Kone+
11/2010
GameStar
Platin-Award


WWW.ROCCAT.ORG

POUR OU CONTRE ?

Mon meilleur ennemi

Alors que Microsoft s'apprête à relancer son Market Place pour « redoubler d'efforts sur PC », une question tarabuste la rédaction : faut-il se réjouir ou craindre ce « regain » d'intérêt de Microsoft pour les joueurs PC ?

POUR

D'accord, après nous avoir lâchement abandonnés pendant presque dix ans au profit du marché console, Microsoft veut revenir se remplir les poches sur PC. J'ai envie de dire : et alors ? Je ne suis pas un garçon rancunier, moi. Qu'importe qu'un jeu soit codé par un programmeur de cave ou une armée de game designers anonymes, mon argent, je le débourse avant tout pour de bons jeux : si Microsoft est capable de m'en sortir, je ne me plaindrai pas. Et tout à fait entre nous, j'aime à penser un peu naïvement que le fait que les Billou Boyz aient des intérêts financiers dans le marché du jeu PC, ne peut que les amener à nous soigner un meilleur support Windows pour les jeux. Enfin, pour ce qui est du Games for Windows Marketplace, je ne lui octroierai qu'une indifférence polie. Microsoft aurait beau y sortir tous les Halo du monde en exclu, il me paraît impossible qu'il rattrape son retard sur Steam. Déjà parce qu'il arrive trop tard, et qu'ensuite… ben parce que c'est naze, Halo.

LUCKY

CONTRE

Avec certains amis, pas besoin d'ennemis ! Voilà à quoi me fait penser la politique de Microsoft envers le PC. Et l'annonce de cette « nouvelle » plate-forme de vente/téléchargement ne fait que confirmer mes craintes. Tout d'abord, lorsqu'on voit la liste des titres annoncés pour le lancement, il y a de quoi rire jaune. Pas un jeu récent et surtout, aucune mention de Fable III pourtant déjà disponible sur Xbox360 et toujours annoncé (enfin jusqu'à quand) sur PC. Je ne parle même pas d'Alan Wake qui s'est lamentablement gaufré sur 360, et que les joueurs PC attendaient avec impatience… Alors bien sûr, l'arrivée de l'excellent (voir le papier de Sundin dans le numéro 236) Age of Empires Online et l'annonce de Flight laisse présager quelques titres originaux, mais il semblerait surtout que le « retour » de Microsoft soit, avant tout, une tentative de croquer un peu du gâteau de la distribution digitale avec lequel Valve fait (à juste titre) d'énormes bénéfices.

DEATH POTE

LES BD DU MOIS

Un pavé dans la mare !



Attention, pavé ! En commençant Sabu & Ichi vous vous embarquez dans plusieurs semaines de lecture. C'est que ce manga de 1966, se déroulant à l'époque Edo et narrant les aventures de Sabu, un jeune homme pour qui la justice n'est pas un vain mot et Ichi – qui n'est autre que Zato Ichi, le samouraï aveugle – s'étend sur 4 tomes de plus de 100 pages chacun. Et ne vous fiez pas aux graphismes datés puisque l'essentiel, comme chez Tezuka, n'est pas là. Une œuvre que nous vous conseillons fortement pour passer en douceur ces longues journées glacées.

Sabu & Ichi *(Ed. KANA)*

Punk's not dead



Non, il ne s'agit pas d'une relecture du dessin animé culte de Disney ni d'une réécriture du mythe de Michael Jackson… Bambi est un manga indépendant, franchement Punk, dans lequel une jeune tueuse (la Bambi du titre) doit protéger un enfant aussi étrange qu'insupportable de la convoitise de Gabba King, un vampire aux fortes allures d'Elvis Presley… Complètement déjantée et trash, cette BD mérite toute votre attention d'autant qu'elle est éditée par une petite maison d'édition elle aussi indépendante.

Bambi *(Ed. IMHO)*


SI SUPER MARIO AVAIT UN MÉTA GAME
COURAGE MARIO ! VOUS ÊTES EN TRAIN DE SAUVER LE ROYAUME CHAMPIGNON
VOUS ÊTES SÛRE ? J'AI SURTOUT L'IMPRESSION DE COLMATER DES FUITES !
M

Un Metagame dans un RTS, c'est changer un jeu d'escarmouches PvP en un Risk gigantesque.

PARCE QUE RASSEMBLER LES JOUEURS, C'EST AMASSER DU POGNON !

RTS & METAGAME, LA META-RNAQUE ?

De World of Warcraft à Facebook, les plus grandes success stories de ces dernières années l'ont prouvé : la mode est au tout MMO. Alors vite, vite, amis développeurs, bombardez-nous de « social features », faites-nous miroiter de la franche camaraderie communautaire et promis, nous vous rendrons riches... Enfin, si vous êtes doués !



J'ai comme l'impression qu'en ce moment, le RTS souffre du syndrome « bal de promo », bien connu des héroïnes de sitcoms américaines. Dans sa chambre, Jennifer songeuse, admire son reflet dans le miroir: sa robe rouge est étourdissante, le beau Brian va craquer. La seconde suivante « ding-dong », il sonne à la porte. Gros plan. Jennifer resplendissante, descend l'escalier au ralenti, puis la caméra se lance dans un travelling latéral : Brian est subjugué, papa est fier, maman pleure, et sa sœur... Holy cigogne ! Sa sœur porte une robe identique à la sienne ! Furieuse, Jennifer remonte les marches quatre à quatre, et pour amuser l'assistance, les plans qui suivent dévoilent les deux sœurs dans une multitude de tenues identiques, noires, vertes, mauves, jaune fluo à paillettes, et comble du comique, avec une casquette Donald qui chante et brille dans le noir ; béni soit le cinéma américain. Tout ça pour vous dire donc, qu'en ce moment, tous les RTS se sentent obligés de proposer un Metagame, et qu'en plus de se ressembler, force est de constater que la plupart sont incroyablement inintéressants.

Le Metagame c'est quoi ? Pourquoi ?

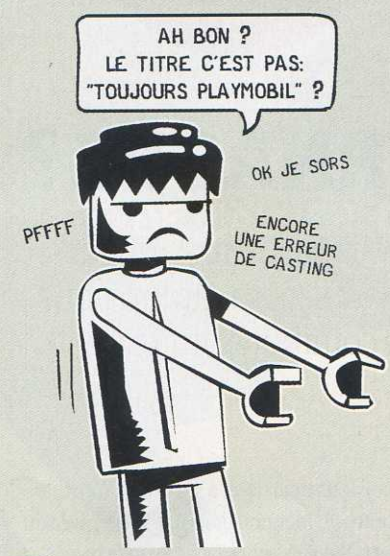
Histoire d'accorder nos violons, attardons-nous sur Metagame. Qu'est-ce donc ? Pour résumer, disons qu'il s'agit de l'aspect MMO d'un RTS, un jeu dans le jeu, souvent présenté sous la forme de faction contre faction. Pour prendre un exemple neutre, si StarCraft II avait un Metagame, au lieu d'enchaîner bêtement les parties pour grimper dans le rang des joueurs mondiaux, chacune de vos défaites ou victoires auraient un impact sur un univers plus vaste où Terrans, Zergs et Protoss se disputeraient le monde. Pour les développeurs, l'enjeu est double : donner plus d'ampleur à leur jeu (ça le rend plus facile à vendre), et intéresser le joueur à autre chose que son ratio victoire/défaite en l'embarquant dans une guerre massive impliquant tous les joueurs ; comme ça, même si vous êtes mauvais, vous pouvez toujours vous envelopper dans votre dignité et clamer un « Je ne suis pas le meilleur, mais je me battrai jusqu'au bout pour le mien ! ». Et s'il est toujours question d'empire à bâtir ou de monde à dominer, c'est que plus le but sera long à atteindre, et plus la tâche sera ambitieuse, plus le stratège en herbe sera tenté de se battre tous les jours pendant des heures, et si possible à tout jamais. Sur le papier, l'idée est des plus séduisantes, souris en main, elle l'est souvent bien moins. En effet, certains Metagames sont si anecdotiques, que j'ai parfois l'impression qu'ils doivent leur existence à l'angoisse nocturne d'un game designer tourmenté d'un « Que vais-je faire si demain les joueurs se lassent de mon jeu et que mon patron me vire ? Il faut que je trouve une astuce pour le pousser à rester même s'il s'ennuie un peu, alors je vais le faire participer à une grande campagne, comme ça, ses amis le retiendront sur le front. Le chantage affectif, tel sera mon salut ! ». Et bam ! On nous colle un Metagame plat.

SONT FORTS CES ALLEMANDS !
En matière de Metagame, rien ne vaut les campagnes du MMOFPS WWII Online. Là au moins, les zones de conflit ne se résument pas à dix « arènes » à conquérir autour du globe, mais en des centaines de villes, ports et aéroports disséminés sur plus de 350 000 km² de terrain. Ça, c'est du sérieux, Monsieur ! Là, on a une vraie plus-value !

Faire un jeu fun ne suffit plus

Ce qui me surprend par-dessus tout dans cette affaire, c'est que dans le fond, rien ne change. Aujourd'hui, comme il y a dix ans, que ce soit sur World of Tanks, Age of Empires Online, ou End of Nations, le cœur du jeu consiste à se connecter, à choisir une partie, et à se battre à mort contre un inconnu dans une arène, avec ou sans allié(s). Voyons ça de près : le but ultime d'End of Nations est de conquérir la planète. Une fois logué, vous pouvez suivre l'avancée de la guerre sur une mappemonde, et donc voir où se situent les points chauds du Globe où votre aide serait appréciée, et c'est globalement tout. Le Metagame n'y sert qu'à varier les cartes de jeu. Tantôt vous farmez celle-ci, et tantôt celle-là. Quand on parle de conquête territoriale, de monde à mettre à genoux, je pense à des jeux titanesques comme WW II Online Battleground Europe ou EvE Online, des jeux où les campagnes militaires ne se résument pas à enchaîner les parties PvP sur la même carte, mais à réellement conquérir le Globe dans une guerre sans règle, en envoyant des flottes attaquer des forteresses à cinq heures du matin quand les joueurs adverses dorment et que le serveur est déserté. Le problème des Metagames du moment, je le répète, c'est qu'ils ne changent rien. Comme sur un Counter ou un StarCraft, vous devez attendre qu'il y ait assez de joueurs de chaque côté pour lancer une partie. C'est ça la guerre ? Attendre l'ennemi pour l'affronter à la loyale ? Certes non ! Si EvE Online, des jeux OGame ou des millions de web games cartonnent avec ce système de conquête territoriale, c'est justement que votre empire reste online 24h/24, que la guerre continue en votre absence, bref, que ces campagnes ne sont pas accessoires. Aujourd'hui je n'espère qu'une chose : qu'on ne nous vende pas des Metagames plats comme on nous colle désormais un deathmatch au moindre FPS de seconde zone.
À bon entendeur.

De la conquête brutale et tactique, sans prise de tête !



Toujours plus mobiles

La fragmentation de marché pourrait faire un super-bon titre de cours en école de commerce. Sauf que c'est désormais la réalité de tous les développeurs du monde, en particulier des indépendants, qui doivent, eux, miser sur les bonnes plateformes au bon moment avec le risque de finir sans un rond en cas d'erreur. On le sait, les consoles et leurs services en ligne ont attiré pas mal de talents tout en se payant d'agaçantes exclus (certes temporaires) et voilà que les plateformes mobiles en rajoutent une couche avec l'apparition, ce mois-ci, de Windows Phone 7, qui devrait séduire pas mal de créateurs grâce à ses facilités de développement. Pour autant, le jeu indé sur PC va-t-il en souffrir jusqu'à se pendre à une poutre à l'aide d'un câble USB ? Probablement un peu, bien qu'il reste la plateforme de prédilection des plus audacieux, c'est-à-dire ceux qui comprennent que nos machines sont essentielles pour se faire une bonne pub à peu de frais, et s'en vont ensuite monétiser leur produit aux utilisateurs d'univers nettement plus fermés.

PAR YAVIN



Chaque tour se déroule en temps limité, histoire de stresser un peu.

Conquest

À l'instar des gens qui écrivent en toutes lettres « Cuisine » ou « Salle à manger » aux endroits appropriés dans leur foyer, au cas où l'on aurait un doute sur la fonction de l'endroit, le développeur de Conquest ne s'est pas vraiment pris la tête. Cependant, si son énergie n'est clairement pas passée dans la recherche d'un titre original, il a au moins le mérite de nous proposer un concept accrocheur à base de stratégie au tour par tour sur une carte remplie de petites villes à coloniser. Au début, on ne dispose que de quelques unités guerrières pour grappiller du terrain mais, bien vite, après quelques cités envahies, ces dernières nous permettent de compléter notre arsenal à l'aide de missiles (pour éradiquer des cases remplies d'adversaires) ou de satellites (pour voir ce qui s'y trouve quand on est trop loin). Assez joli dans l'ensemble, Conquest se voit aussi accompagné d'une bande-son assez fascinante et dynamique qui donne un sacré peps à l'ensemble.

> « Un concept accrocheur à base de stratégie au tour par tour. »

Les parties sont rapides, prenantes et si les premiers essais se soldent par de redoutables échecs, on prend vite le coup pour se diriger assez rapidement vers nos premières victoires. Une franche réussite valant le coup d'œil pour tous les joueurs avides de colonisation.

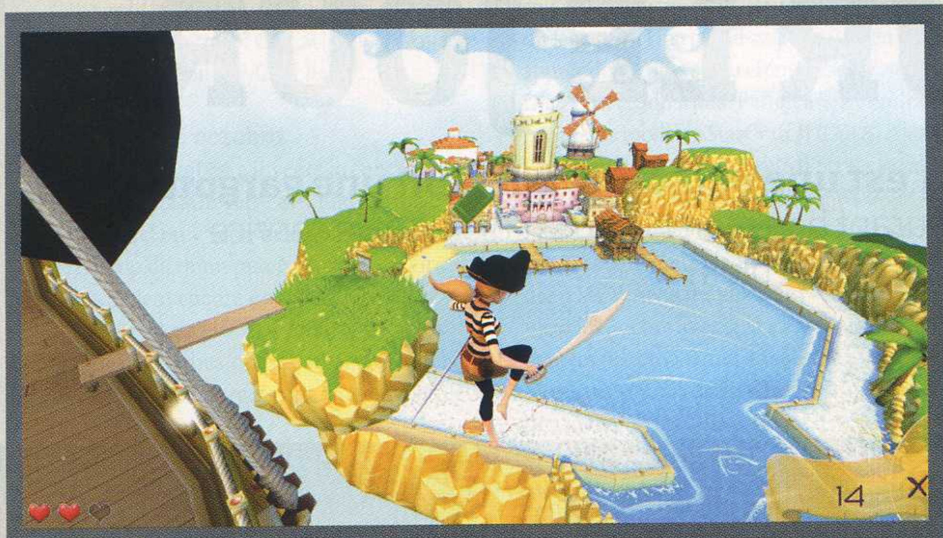
Site : http://tiny.cc/zrr5qx4eik



Utilisez un maximum de troupes pour prendre l'avantage.



De nombreux joueurs I.A. peuvent prendre part à la guerre.



Je vous rassure, il y a une plateforme juste en dessous.

Pirates of New Horizons

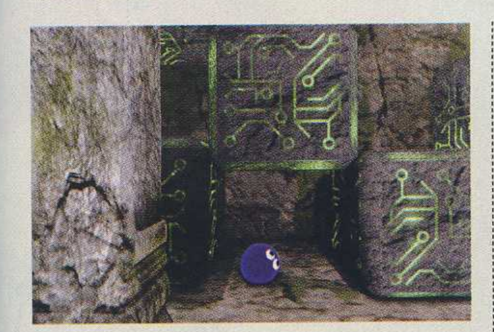
Un bateau qui vole ! Voilà, je ne vois pas ce que je dois rajouter à ça pour vous donner envie d'y jouer à partir du moment où, dans ce jeu, il y a un bateau-qui-vole. Et des pirates, et des canons, et des terres à explorer, des ennemis à dézinguer au sabre, d'autres navires à exploser à coups de boulets (non, pas toi, Savon) tout cela dans un univers magnifique, plus coloré qu'une intégrale de crayons Caran d'Ache et encore sublimé par de fabuleuses musiques à vous donner envie de mourir pour la Patrie. En étant tatillon, on pourrait déplorer les animations largement en dessous du reste mais ce serait vraiment faire du mauvais esprit alors que le titre n'en est encore qu'au stade de prototype et offre déjà de grands moments de bonheur. Oui, de bonheur, à vous en faire oublier tous vos soucis. Bon sang, un bateau qui vole…

Site : http://tiny.cc/2emaz



Gamebiz 3

Dis papa, comment on fait les jeux vidéo ? Ah, vous n'en savez rien ? Venez donc faire un tour dans ce petit (mais costaud) jeu de gestion d'une boîte de développement. Il faudra embaucher, définir un budget, une plateforme, un style et un nombre incalculable d'autres paramètres essentiels à la bonne marche créatrice d'un « million seller ». Plus austère qu'un mur peint en gris foncé et pourtant très addictif, Gamebiz permet de mieux appréhender les contraintes auxquelles font face nos amis développeurs. Vous allez bouffer du chiffre dans le seul but de vous en mettre plein les fouilles en tentant de convaincre le monde entier que VOTRE jeu est le meilleur d'entre tous. Attention, bon niveau d'anglais nécessaire pour profiter de ce titre plutôt intelligent et assez éducatif dans l'esprit. **Site :** http://tiny.cc/f8he5



The Creature

Si vous aimez les vues en découpe, les tableaux casse-tête et les héros en forme de boule, foncez sur cette petite perle très sympa et bien réalisée. Dans le cas contraire, vous pouvez l'essayer quand même au prix d'un téléchargement d'un bon demi-giga. Parce que par « bien réalisée », j'entends l'utilisation de l'Unreal Engine 3, assez vorace pour un jeu du genre. Enfin, on a tous un disque dur d'un tera maintenant, non ?

Site : http://tiny.cc/edlwl



Vibrant

Techno shooter plutôt classique, Vibrant offre des graphismes minimalistes façon fil de fer avec quelques couleurs histoire de rappeler qu'il a été conçu après 1965. En dépit de ce style (très) épuré, le jeu dispose d'une excellente dynamique avec des ennemis plus rapides que l'éclair et dont il est parfois bien difficile de venir à bout.
Un joli défouloir bien pratique pour vider le trop plein d'agressivité.

Site : http://tiny.cc/opnjz



Sombreros

Très inspiré par les « top down shooters » des années 80, Sombreros nous rappelle plusieurs choses.
1) À l'époque, le travail des graphistes n'était pas simple.
2) Un bon concept n'est pas essentiel pour faire un jeu fun, il suffit de zigouiller tout le monde pour s'amuser. 3) Même en 2010 (ou en 2040 si vous lisez ce magazine après l'avoir trouvé dans un grenier), ça marche encore.

Site : http://tiny.cc/mc7eu

AU JOUR LE JOUR

Saviez-vous que **le gargotier est une personne qui tient une gargote ?** Et qu'une gargote est un restaurant bon marché, où la cuisine et le service manquent de soin ? Non ? Ben, moi non plus !

Jeudi 14 octobre

Ce matin, les milliers de joueurs du mod DotA se sont réveillés en transe. Les yeux humides, le palpitant au sommet, ils ont tous crié en chœur : JESUS CHRIST ON A BIKE ! La raison ne tient pas à la remontée des 33 mineurs chiliens coincés sous terre depuis plus de deux mois (sans DotA), mais à l'annonce officielle de Dota 2, sans A majuscule, projet chapeauté par IceFrog et édité par Valve. Sortie prévue : 2011. 2011 aussi pour le shooter F.E.A.R. 3 qui se remontre via quelques nouvelles images, sans que ça soulève le cœur des membres de la rédaction, ni même les cils de mon petit neveu de 10 ans (qui joue à DotA). Nettement plus drôle : la sortie de Gran Turismo 5 est une nouvelle fois repoussée.

Mercredi 20 octobre

Auréolé d'un 10/20 chez nous (Joystick 236) et qui a peu séduit la presse spécialisée dans sa grande majorité, le Medal of Honor made in EA se serait vendu à 1,5 million d'exemplaires en cinq jours à peine. Comme quoi, les murs ont des oreilles. Euh non, rien à voir. Le bon mot de Lucky, après avoir dépensé 2 euros de Pago dans la même journée, au distributeur : « J'ai l'impression de m'être fait gang-banger par toute l'industrie agro-alimentaire ». Et par Steam **http://store.steampowered.com** peut-être, un peu, qui passe la barre des 30 millions de comptes enregistrés. La plateforme de vente américaine s'est engraissée de 178 % durant les 12 derniers mois. Excusez du peu. Un nouveau Command & Conquer est en préparation. On excuse, ça ? Oui ? Non ? Ce cinquième opus serait développé par Visceral (Dead Space) peut-on lire un peu partout sur la toile. On leur souhaite bien du courage. Heureusement pour nous, GSC, le studio en charge du nouveau S.T.A.L.K.E.R., nous ras-



sure sur **http://stalker.pl** : « PC to nasza ulubiona platforma ». Génial ! Quoi ? Vous ne lisez pas le polonais ? C'est ballot.

Vendredi 22 octobre
Hier soir, le Chilien a inventé le concept du chupito géant. Un verre de taille normale dans lequel on y verse beaucoup, beaucoup, beaucoup de rhum pur. Notre pauvre Gruth s'en souvient encore (merci de m'avoir attendu en passant). Des milliers de nerds américains barbus/obèses/aux t-shirts délavés/nourris aux burgers ont rendez-vous ce soir avec la BlizzCon 2010 (si, si, on y était et on les a vus). Une grand-messe où ils en apprendront plus sur la cinquième classe de Diablo III et son mode PvP en arène, sur les prochains mods de StarCraft II (DotA, Aiur Chef, Left 2 Die et StarJeweled) ou sur la très prochaine nouvelle extension de WoW. MMO, MMO, Fallout Online, lui, verrait le jour en 2012. Yoichi Wada, dans une interview accordée à MCV **www.mcvuk.com** veut s'en mettre plein les poches avec la licence Deus Ex pendant les dix prochaines années. Dix lignes plus haut, je vous disais n'importe quoi, et EA tient à mettre les points sur les K : c'est bien Electronic Arts Los Angeles qui développera le prochain Command & Conquer. Très spontanément, Savonfou aurait lâché un petit et sournois « et merde ».



Mercredi 27 octobre
League of Legends a un an tout rond, mais le monde du sport est en deuil. Paul le poulpe, le pronostiqueur incroyable de la dernière Coupe du monde de la FIFA en Afrique du Sud, est mort il y a quelques heures. Repose en paix, Paul. Paul ? Paul ? Paaauuuuull ? Le Paris Games Week ouvre ses portes. Des milliers de nerds français un peu barbus/un peu obèses/aux t-shirts un peu délavés/un peu nourris aux burgers ont rendez-vous avec quelques-uns des hits des prochaines semaines (si, si, on y était et on les a vus) : Bulletstorm, Dead Space 2, Dragon Age 2, Black Ops ou encore Guild Wars 2.
À quelques milliers de kilomètres de là, Cryptic annonce que Champions Online va passer en Free 2 Play, ce qui est une bonne nouvelle. Ou une mauvaise. Je sais plus. Disons une bonne pour les joueurs. Rumeur tirée des entrailles du web : APB pourrait sortir de sa tombe... histoire de refaire payer les joueurs avant d'y retourner ? Désolé, je ne suis qu'un troll poilu (mais avec un beau sac à main). La saison 2010-2011 de NBA a débuté hier soir. Vous n'aimez pas la NBA ? Ben moi, j'adore, et si vous n'êtes pas content, je vous parle de Nintendo. Donc Nintendo, c'est maintenant 65 millions de Wiimote vendues aux États-Unis, soit 46 000 de ces « choses » écoulées chaque jour. Bah oui, je vous avais prévenu. L'excellent Shank est sorti sur PC... partout sauf en France. « Shank is unavailable in France on Steam because EA does not distribute non-localized games on Steam in France » peut-on lire sur le site officiel **http://shankgame. com**. No comment.

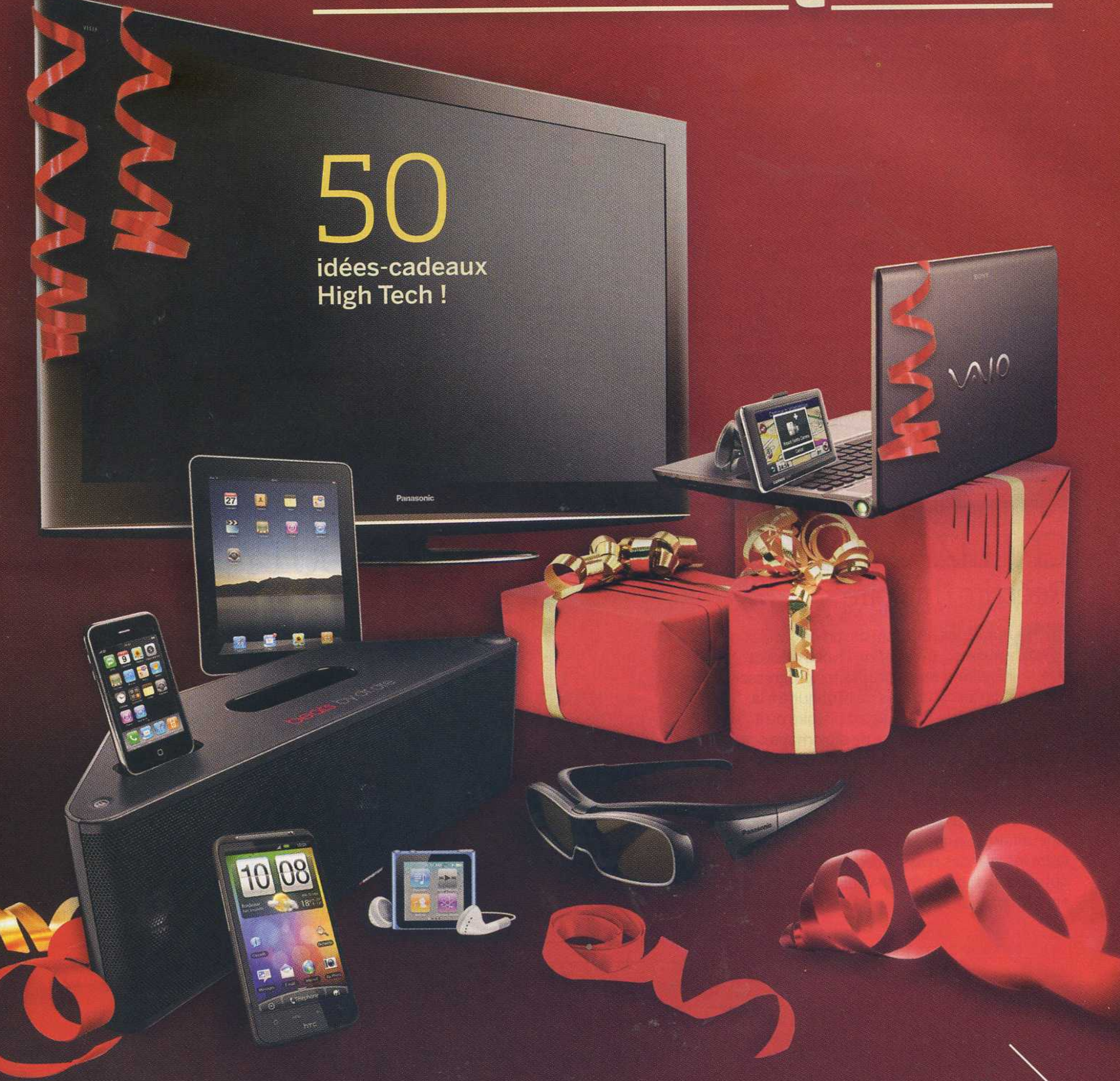
Vendredi 29 octobre
Dans le top des 49 hommes les plus influents de la planète, selon le portail Ask-Men (**http://uk.askmen.com**), figure Bobby Kotick, le boss d'Activision, en 16e place. Influents aussi, Shinji Mikami, papa des Resident Evil, et son studio Tango Gameworks, rejoignent les rangs de ZeniMax Media et Bethesda Softworks. Sûrement que Dead Rising 2, déjà écoulé à 2 millions de boîtes selon Capcom, a donné des idées à tout ce petit monde. Des idées, eux, ils en ont aussi des tonnes, les Polonais de City Interactive : des idées de FPS moderne au Moyen-Orient, des idées de FPS moderne avec la Légion Étrangère, des idées de FPS moderne avec des prisons... Bon, ces mecs-là quoi, habitués à développer des FPS un peu pourris depuis quelques années, viennent d'acheter la licence d'exploitation du Cry Engine 3. Ce sera sûrement toujours faisandé, mais gageons que ce sera déjà un peu plus beau. Une jeune Floridienne de 22 ans tue son bébé qui n'arrêtait pas de pleurer alors qu'elle jouait à Farmville. C'est vrai merde, un peu de respect, les gosses, quand on joue à Farmville ! Kracoukas prépare sa valise pour son premier grand voyage de presse au milieu des ours et du sirop d'érable. Je vous promets quelques anecdotes dans le prochain calendrier (Kracoukas contre les ours mutants, Kracoukas et le burger géant...).

Mardi 2 novembre
Le choc des titans, c'était ce matin sur StarCraft II, lors de la GSL 2 : SlayerS_BoxeR s'impose contre NaDa sur le score de 3 victoires à 1. Des nouvelles de Kracoukas, en direct du Canada : il va bien et vous passe le bonjour. Ce matin, il a mangé un pancake au sirop d'érable, puis il est retourné dans sa chambre d'hôtel où il s'est entraîné 30 minutes à prononcer Kracoukas avec l'accent québécois. LOTRO débarque chez nous en version Free 2 Play. Bejeweled 3 se prépare pour début décembre. Farming Simulator 2011 sort sur Steam (qu'on ne teste pas, parce que vous le valez bien).
Et c'est à peu près tout pour ce mardi. Et puis de toute façon, il faut qu'on se quitte, vous, moi, vous et moi. Mais avant, un petit message personnel : la personne qui a oublié un masque tête de guêpe dans le hall de mon immeuble est priée de me contacter. Urgemment. Je tiens aussi à dire à cette personne qu'elle a extrêmement mauvais goût. Merci.

SUNDIN


Runes of Magic
CHAPITRE III
The Elder Kingdoms
MMORPG GRATUIT
www.RunesofMagic.com
RUNEWAKER ENTERTAINMENT
Frogster ONLINE GAMING
Frogster INTERACTIVE PICTURES
© „Radiant Arcana“ est un copyright et une marque déposée de Runewaker Entertainment Corp.. Tous droits réservés. © „Runes of Magic“ édité par Frogster Interactive Pictures AG. Tous droits réservés.

PLAISIRS NUMÉRIQUES



Votre sélection de Noël

À l'occasion des fêtes de fin d'année, nous avons choisi pour vous dans ce guide le meilleur de la High Tech, du son, de la TV, du jeu vidéo... Faites-vous plaisir à coup sûr. Suivez le guide !

STARCRAFT II : WINGS OF LIBERTY
L'ART DE LA GUERRE

Avec son second opus, *StarCraft* reste tout simplement la référence des références en matière de stratégie en temps réel. Il y a des chiffres qui ne trompent pas. 3 millions, c'est le nombre de boîtes écoulées en un mois à peine, propulsant le RTS de Blizzard au sommet des ventes PC en 2010. Comme son aîné de 10 ans, *StarCraft II* est pétri de qualités : un univers futuriste attirant (où trois factions, les Terrans, les Zergs et les Protoss se livrent une guerre sans merci), un graphisme et un design soignés et surtout des mécaniques de jeu terriblement efficaces (exploration, construction, production, destruction). Avec une campagne bien ficelée (où l'on joue Jim Raynor, déjà star dans le premier numéro) et un mode multijoueur intarissable, *StarCraft II* se place comme le meilleur titre de cette année 2010. ÉDITEUR : ACTIVISION BLIZZARD GENRE : STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL • PRIX : 50 €



Mission accomplie
Naturellement, *StarCraft II* fait le plein de nouvelles unités et technologies pour rafraîchir les escarmouches multijoueur et renouveler les stratégies.

Trois raisons de l'acheter

1 UN UNIVERS SAISISSANT
Grâce aux superbes cinématiques et à une campagne solo de grande classe, *StarCraft II* vous immerge dans une aventure complexe et passionnante.

2 LA DURÉE DE VIE
La profondeur de ses modes multijoueur garantit à *StarCraft II* une durée de vie qui se comptera en années ! Dépassera-t-il son aîné et ses 10 ans au plus haut niveau ?

3 POUR TOUS NIVEAUX
Comme les autres jeux estampillés Blizzard, on peut dire de *StarCraft II* qu'il est facile à prendre en main et difficile à maîtriser. Débutants et experts y trouveront leur compte.

CIVILIZATION V
Réécrire l'histoire

Prendre les rênes du destin de civilisations entières… *Civilization V* vous offre ce rêve. Tour après tour, faites progresser votre nation des prémices de l'Antiquité à la conquête spatiale. 7000 ans d'histoire où il faudra faire à la fois preuve de diplomatie, d'un sens aigu du commerce et de compétences militaires pointues. Très riche et beaucoup plus accessible que ses prédécesseurs, ce cinquième volet n'est pas avare en nouveautés. Vous aurez ainsi affaire aux cités-états, ces petites nations sources de tensions entre les grandes puissances. Et vous pourrez façonner une civilisation qui vous ressemble. Serez-vous militariste ? Démocrate ? Mercantile ou encore religieux ? ÉDITEUR : 2K GAMES • GENRE : STRATÉGIE • PRIX : 45 € ENV.

CALL OF DUTY : BLACK OPS
Répondez à l'appel du devoir



Rejoignez les rangs des forces spéciales des Black Ops. Des montagnes enneigées de l'Oural à la jungle luxuriante du Vietnam, préparez-vous à une aventure solo prenante, à la mise en scène trépidante et spectaculaire ! Entre deux affrontements armés, vous prenez les commandes d'un hélicoptère d'attaque pour livrer des combats aériens ou vous parcourez les méandres du Mékong pour accomplir des missions clandestines en territoire ennemi. Captivant en solo, *Call of Duty : Black Ops* prend toute sa dimension en multijoueur, pour se mesurer à d'autres passionnés ou rejouer aux missions en coopératif. ÉDITEUR : ACTIVISION/BLIZZARD • GENRE : FPS • PRIX : 55 € ENV.

D'UN COUP D'ŒIL TOUT POUR FAIRE VOTRE CHOIX

EMPIRE TOTAL WAR GAME OF THE YEAR EDITION

ÉDITEUR Sega
GENRE Stratégie
PRIX 30 € env.



Cette édition « jeu de l'année » du jeu de stratégie *Empire : Total War* comprend le jeu à succès lui-même et *Napoleon : Total War.* Revivez les révolutions qui ont changé le monde et bâtissez votre empire en livrant bataille sur terre et sur mer, en solo ou en multijoueur.

TORCHLIGHT

ÉDITEUR Mindscape
GENRE RPG/Action
PRIX 20 € env.



Un aventurier à choisir parmi trois classes très différentes, des tonnes d'objets magiques, de monstres et de sortilèges et un système astucieux de génération aléatoire des donjons… Conçu par les anciens créateurs de *Diablo, Torchlight* est considéré comme l'un des meilleurs hack and slash de la décennie. Idéal pour attendre *Diablo III* !

FOOTBALL MANAGER 2011

ÉDITEUR SEGA
GENRE Gestion
PRIX 45 € env.



Le football, ça se gagne sur le terrain, mais ça peut aussi se perdre sur le banc de touche ou dans le bus. Tactiques des matchs, états d'âme des joueurs, transferts, entraînements : menez votre équipe à la victoire dans cette simulation particulièrement réaliste et riche de milliers d'équipes et de joueurs.

DRAKENSANG : THE RIVER OF TIME

ÉDITEUR DTP
GENRE RPG
PRIX 45 € env.



Seconde adaptation du jeu de rôle papier l'Œil Noir, *Drakensang : The River of Time* vous plonge dans le monde d'Aventurie peuplé d'humains, de nains et d'elfes. Son histoire épique aux décors soignés, en fait le successeur spirituel du fameux *Baldur's Gate* !

R.U.S.E.

● Développé par un studio français, *R.U.S.E.* est un jeu de stratégie en temps réel atypique. Loin des codes habituels, où la rapidité d'exécution est essentielle, *R.U.S.E.* nous met dans la peau du stratège, celui qui a du recul et du temps pour planifier son action. En pleine Seconde Guerre mondiale, il s'agit donc de faire les bons choix d'unités, en se servant habilement de «ruses», sortes de pouvoirs spéciaux qui permettront de manipuler les informations. Ingénieux et très bien réalisé!
ÉDITEUR: UBISOFT • GENRE: STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL • PRIX: 50 € ENV.





FALLOUT NEW VEGAS

● Entre *Mad Max* et *Casino*, parcourez un Las Vegas post-apocalyptique dans un RPG où la survie n'est pas un vain mot. Il vous faudra des dizaines d'heures pour traverser et explorer une région immense où le danger est partout. Outre des combats immersifs, vous devrez nouer des alliances entre plusieurs factions de survivants, récupérer ce qui peut encore l'être et bien sûr dévoiler certains secrets bien cachés. Tout cela dans une ambiance mêlant humour noir et multiples références. **ÉDITEUR: BETHESDA • GENRE: RPG : 45 € ENV.**

WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM

● Aile de Mort, le dragon millénaire, s'est réveillé et plonge Azeroth dans le chaos! Dans cette troisième extension de *World of Warcraft*, incarnez un héros de niveau 85, chevauchez un griffon, explorez des continents inédits, des donjons sous-marins et combattez les fléaux qui menacent la Horde et l'Alliance. *Cataclysm* nécessite une connexion internet, un abonnement mensuel ainsi que le jeu *World of Warcraft* et ses deux premières extensions. **ÉDITEUR: ACTIVISION BLIZZARD • GENRE: MMORPG • PRIX: 35 € ENV.**





F1 2010

● Après quelques années d'absence, la Formule 1 revient sur PC! Installez-vous au volant d'une monoplace pour revivre les plus grands moments de la saison de F1. Plus qu'un jeu de course, *F1 2010* est une simulation qui vous immerge au cœur de 19 grands prix plus vrais que nature! Mais bien qu'il soit réaliste et doté d'un pilotage exigeant, ce titre reste accessible aux amateurs de Formule 1 désireux de renouer avec les sensations fortes que procure cette compétition mythique. **ÉDITEUR: CODEMASTERS • GENRE: COURSE • PRIX: 50 € ENV.**

NEED FOR SPEED : HOT PURSUIT

ÉDITEUR Electronic Arts
GENRE Course
PRIX 50 € env.



Foncez pied au plancher sur les routes des États-Unis avec *Need for Speed: Hot Pursuit*. Pilotez un bolide de légende ou une voiture de police surpuissante, et préparez-vous à jouer aux gendarmes et aux voleurs dans des courses poursuites survoltées...

DEAD RISING 2

ÉDITEUR Capcom
GENRE Action
PRIX 40 € env.



Les zombies ont envahi les casinos de Fortune City et il n'y a que vous qui puissiez les arrêter! Pour survivre à cette invasion de morts-vivants vous devrez prendre les armes... ou en fabriquer! Sanglant, bourrin, gore et complètement barré, *Dead Rising 2* est un jeu d'action destiné aux amateurs d'horreur à la sauce délire!

SPLINTER CELL : CONVICTION

ÉDITEUR Ubisoft
GENRE Action/infiltratio
PRIX 30 € environ



Suivez Sam Fisher dans une nouvelle aventure intense, captivante de bout en bout. Traqué par les forces spéciales de la NSA, il va falloir vous fondre dans l'obscurité ou employer des techniques meurtrières pour échapper à vos poursuivants... Car sachez-le, vous êtes seul contre tous!

QUATRE JEUX À NE PAS MANQUER

MAFIA II



Huit ans qu'on attendait la suite de *Mafia*, jeu d'action logiquement basé sur l'univers de la pègre. Le petit nouveau ne déçoit pas, et nous propose un périple noir et sanglant dans la peau d'un jeune Italo-Américain qui va de Charybde en Scylla. Les amateurs de Francis Ford Coppola apprécieront.
ÉDITEUR: 2K GAMES
GENRE: ACTION
PRIX: 50 € ENV.

PES 2011



Après avoir vécu des heures sombres, Konami nous revient avec un jeu de foot de haute volée. S'il ne possède pas autant de licences officielles que son concurrent direct, *PES 2011* compense par des graphismes bluffant et un aspect simulation plus poussé, qui feront le bonheur des techniciens du ballon rond.
ÉDITEUR: KONAMI
GENRE: FOOTBALL
PRIX: 50 € ENV.

FIFA 11



Le cador de la simulation footballistique arrive pour la première fois en HD sur PC, et vous propose de vivre intensément cette saison 2010/2011. En effet, grâce à sa licence Fifa, *FIFA 11* vous laisse choisir votre équipe parmi les 621 formations référencées en D1 et D2, pour disputer plus de 30 championnats officiels.
ÉDITEUR: ELECTRONIC ARTS
GENRE: FOOTBALL
PRIX: 55 € ENV.

FINAL FANTASY XIV





Basé sur la célèbre licence Final Fantasy, *Final Fantasy XIV* vous plonge dans les heures sombres du monde d'Éorzéa aux côtés de milliers d'autres joueurs, dans un jeu d'inspiration médiévale fantastique aux graphismes superbes. Nécessite une connexion internet et un abonnement mensuel.
ÉDITEUR: SQUARE ENIX
GENRE: MMORPG
PRIX: 50 € ENV.

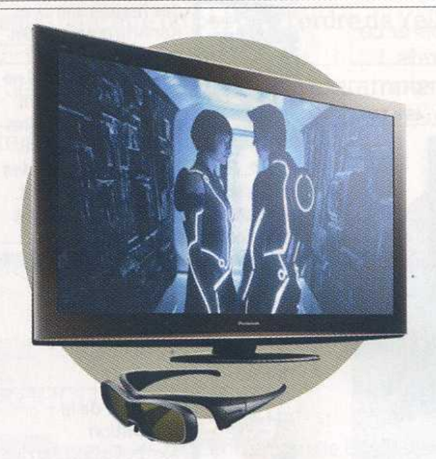
LG 55LX9500

55 pouces pour une immersion totale

Un peu à la traîne sur le marché du téléviseur 3D, LG débarque avec un modèle de 55 pouces à technologie LED. Le résultat est tout simplement impressionnant ! Les couleurs sont d'une fidélité incomparable, les noirs sont d'une profondeur absolue, tandis que les objets apparaissent d'une netteté sans équivoque. Et que dire du mode 3D qui nous scotche littéralement au fond du canapé, de peur de prendre un objet sur la tête… Le plus émouvant demeure les flocons de neige du film *Le drôle de Noël de Scrooge*. Ceux-ci tombent dans la pièce, refroidissent l'atmosphère tout en nous réchauffant le cœur. En un mot : splendide !

ENVIRON 3 290 € WWW.LG.COM/FR





PANASONIC VIERA TX-P50VT20

● Fervent défenseur de la technologie Plasma, Panasonic est aussi réactif sur la technologie 3D. La preuve avec ce modèle qui délivre de somptueuses images en 2D. Le plasma est ici le roi du contraste et fait toujours mieux que la technologie à LED. Les images sont ici plus douces, moins numériques et donc typé cinéma. Les amateurs du genre apprécieront. En 3D, la qualité descend d'un cran. Les lunettes assombrissent l'image et les couleurs se ternissent légèrement. Néanmoins, le piqué est d'enfer et l'immersion est totale. Mais ici, il faudra supporter les lourdes lunettes…

ENVIRON 2 490 € WWW.PANASONIC.FR

SAMSUNG UE55C8700

● Avec sa nouvelle gamme de téléviseur, Samsung est devenu le premier constructeur à proposer des téléviseurs 3D. Avec ce modèle, le constructeur dévoile une dalle de 140 cm aux nombreuses vertus : contraste, couleurs et rétroéclairage Edge + Local Dimming sont au programme. Résultat : les couleurs sont parfaitement justes et les images sont d'une précision absolue. Par ailleurs, ce modèle dispose d'un module de conversion 2D vers 3D afin de visionner tous vos programmes en relief. **ENVIRON 3 490 € WWW.SAMSUNG.FR**





D'UN COUP D'ŒIL TOUT POUR FAIRE VOTRE CHOIX

LG 55LX9500

ENVIRON 3 290 € WWW.LG.COM/FR
TECHNOLOGIE LCD LED
DIAGONALE 55 pouces (140 cm)
CONTRASTE 10 000 000:1

ON AIME Image renversante, Immersion totale en 3D, les fonctions de lecteur multimédia.
ON AIME MOINS Prix élevé.
VERDICT Ce modèle brille par ses qualités. Les images sont parfaitement justes et la fluidité est à tout moment présente. Hélas ! le son semble parfois étouffé.



PANASONIC VIERA TX-P50VT20

ENVIRON 2 490 € WWW.PANASONIC.FR
TECHNOLOGIE Plasma
DIAGONALE 50 pouces (127 cm)
CONTRASTE 5 000 000:1

ON AIME La douceur des images, le rendu très cinéma.
ON AIME MOINS Le poids des lunettes, la consommation électrique.
VERDICT Avec sa dalle plasma, Panasonic nous présente un produit qui ravira à la fois les amoureux d'image cinéma et ceux qui cherchent la qualité et le piqué du numérique.





SAMSUNG UE55C8700

ENVIRON 3490 € WWW.SAMSUNG.FR
TECHNOLOGIE LED
DIAGONALE 55 pouces (140 cm)
CONTRASTE N.C.

ON AIME Le module de conversion 2D/3D, le piqué de l'image.
ON AIME MOINS Le rendu un cran au-dessous du LG, fonctions réseau complexes à gérer.
VERDICT Ce modèle impressionne, non seulement par le piqué de sa dalle, mais aussi par l'efficacité de son module de conversion 2D/3D.






TROIS BLU-RAY POUR TESTER VOTRE ÉQUIPEMENT

ROBIN DES BOIS (2010)



Dans cette version 2010 on découvre une excellente adaptation de *Robin des Bois*. Rien d'étonnant à cela puisque l'on retrouve le duo Ridley Scott, Russell Crowe, les mêmes que pour *Gladiator*. L'histoire du prince des voleurs se passe donc à l'aube du XIIIe siècle. Dévoué au service de la Couronne d'Angleterre, il assiste au trépas de son roi et l'usurpation du trône par son frère, plus avide de richesse que du bien de son peuple. C'est à partir de ce moment que Robin devient le bandit généreux que l'on connaît. Outre une histoire bien ficelé, le Blu-ray présente une image très piquée à la colorimétrie parfaite.
20 € environ.

TWILIGHT CHAPITRE 3 HÉSITATION



Vous n'avez pas pu y échapper ! La déferlante *Twilight* a dû vous parvenir aux oreilles. Dans ce troisième opus, Bella est de nouveau menacée car Victoria, qui souhaite toujours assouvir sa vengeance, rassemble son armée. Les Cullen et les Quileutes vont devoir s'associer pour avoir une chance de la sauver. Et là, c'est le drame : Bella doit choisir entre son amour pour Edward et son amitié pour Jacob au risque de relancer la guerre entre les deux clans. Le Blu-ray présente un peu de grain qui renforce l'ambiance du film.
20 € environ

COFFRET ALIEN ANTHOLOGIES



Au fin fond de l'univers, le vaisseau commercial Nostromo fait route vers la terre… À son bord, un équipage de sept personnes. Par le biais d'un mystérieux message, ils se déroutent vers un vaisseau fantôme où ils trouvent un passager mort. L'équipage décide alors d'explorer le vaisseau et récupèrent quelques œufs pas très frais. Agressé par une bête très étrange un membre de l'équipage est ramené à bord où il décède suite à l'explosion de sa cage thoracique d'où s'extrait un monstre ni beau, ni sympathique… Reprenant la forme d'un œuf d'alien, ce coffret regroupe pas moins de six Blu-ray et quatre DVD. De quoi se replonger dans l'univers des *Aliens* et redécouvrir la tétralogie en HD.
130 € environ.

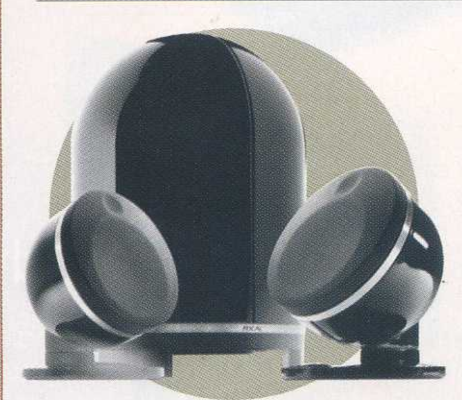
APPLE IPOD TOUCH

Une touche de génie

Roi des baladeurs multimédias, chef-d'œuvre de compacité et de design, l'ultime version de l'iPod Touch a tout du cadeau de Noël idéal. Apple propose une version d'entrée de gamme de 8 Go à 239 euros. La question n'est pas « qu'est-ce qu'il sait faire ? » mais « qu'est-ce qu'il ne sait pas faire ? ». Car outre ses talents multimédias (Internet, vidéo, musique, mail, jeux vidéo, etc.), ce nouveau modèle embarque une caméra HD et un capteur frontal pour réaliser des vidéos d'une part et téléphoner en VOIP avec FaceTime (nouvelle fonction-phare de l'iPhone 4) d'autre part.

ENVIRON 239, 309 ET 419 € (8, 32 ET 64 GO) WWW.APPLE.COM





FOCAL DÔME

● Taillé pour les mélomanes exigeants et tous les amoureux du « bon » son, voici un kit 2.1 d'exception. Réputé dans le monde entier pour ses systèmes haut de gamme et professionnels, le fabricant français propose un système plus abordable. Baptisé Dôme, il se compose de deux superbes enceintes acoustiques et d'un caisson de basses en aluminium laqué. Avantage, les enceintes ont été conçues de telle façon que l'on peut aussi bien les poser sur un meuble, sur le sol (pied en option), ou les accrocher au mur ou au plafond. Une valeur sûre rien que pour le plaisir des oreilles. ENVIRON 1000 € WWW.FOCAL-FR.COM

SENNHEISER PXC 310 BT

● Le fabricant allemand montre son savoir-faire unique à travers la conception de ce casque hi-fi. Léger et très confortable, il permet d'écouter de la musique sans fil grâce à un module Bluetooth et une batterie intégrée. Mais son principal atout réside dans la qualité de sa restitution sonore particulièrement détaillée et profonde. Doté de la technologie maison NoiseGard 2.0, il permet d'atténuer jusqu'à 90 % des bruits ambiants. Comble du luxe, ce modèle intègre un panel de commandes situé sur l'oreillette droite permettant de baisser ou augmenter le volume, ou encore de changer de pistes. ENVIRON 250 € WWW.SENNHAISER.COM



D'UN COUP D'ŒIL TOUT POUR FAIRE VOTRE CHOIX

APPLE IPOD TOUCH

PRIX 239, 309 ET 419 € POUR LES MODÈLES 8, 32 ET 64 GO WWW.APPLE.COM

ON AIME Le design, la richesse fonctionnelle, les applications, l'écran de haute qualité, la caméra.
ON AIME MOINS La qualité moyenne des écouteurs.
VERDICT L'iPod Touch dernier cru devient incontestablement le baladeur multimédia le plus complet du marché, grâce notamment à sa fonction Face Time.



FOCAL DÔME

ENVIRON 1000 € WWW.FOCAL-FR.COM
CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES : Kit audio 2.1, circuits d'amplification numérique, 2 caissons de basses, haut-parleurs 2 voies.

ON AIME La qualité de fabrication, le design sobre et élégant, la possibilité de les accrocher au mur et au plafond.
ON AIME MOINS Le prix trop élevé.
VERDICT Un système haut de gamme au design sophistiqué et discret qui ne peut que séduire les amateurs de musique.



SENNHEISER PXC 310 BT

ENVIRON 250 € WWW.SENNHEISER.COM
CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES Connecteurs 2,5 et 3,5, et double 3,5 pour avions. Mode sans fil et filaire. Batterie Lithium amovible.

ON AIME La qualité acoustique, le confort, la finition impeccable, les boutons de commande intégrés.
ON AIME MOINS La sacoche de piètre qualité.
VERDICT Au vu de ses prestations, ce casque haut de gamme offre un rapport qualité/prix exceptionnel.



TROIS ACCESSOIRES POUR MÉLOMANES ET CINÉPHILES

GENEVA S



Les stations d'accueil Geneva étaient, jusqu'ici, connues surtout des mélomanes. Toute la gamme arbore le même design, seul leur taille et leur prix changent. Disponible en couleur laquée noire, blanche ou rouge, la petite station dispose d'un pavé de commandes tactile et d'une télécommande un peu chiche. Déjà référencée par les Apple Store aux États-Unis, la nouvelle et plus petite version baptisée Geneva S délivre une restitution sonore honorable. Elle dispose en sus d'une radio FM avec une fonction de réveil.
329 € environ.

MONSTER BEATBOX BY DR. DRE



Le célèbre fabricant d'accessoires audio/vidéo Monster et le producteur star de la hip-hop surfent sur le succès de leurs gammes de casques hi-fi pour lancer leur premier dock pour iPod. On retrouve la même finition chic et branchée créée par une agence de design californienne. La Beatbox combine un système d'amplification numérique, un double caisson de basses à deux haut-parleurs d'aigus. Compatible avec les iPod/iPhone, il accueille d'autres appareils via une prise auxiliaire.
450 € environ.

HARMAN KARDON SB10



Votre téléviseur s'essouffle à la moindre explosion ! Ajoutez lui cette barre de son signée Harman Kardon. Destinée à reproduire un son 3.1, elle s'accompagne d'un caisson de graves d'une puissance de 200 watts. Très perfectionné, on retrouve sur ce dernier, un réglage de phase ainsi qu'une entrée RCA en plus du LFE. Résultat, le son décoiffe et donne de l'ampleur à l'image. Pour être discret, la barre de son est livrée avec une fixation murale.
500 € environ.

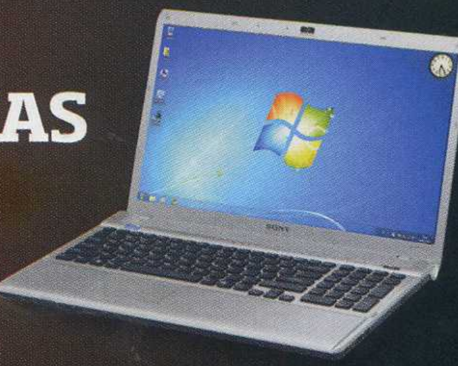
SONY VAIO VPC-F13Z1E

UN PORTABLE CONÇU POUR LES APPLICATIONS MULTIMÉDIAS

Un écran extralarge de 16,4 pouces donne un cachet high-tech à ce Vaio

Conçu pour les applications multimédias, ce Sony vous invite à la fois au cinéma et au concert. Son large écran panoramique vous en met plein les yeux pour visionner des contenus HD dans d'excellentes conditions. Le son Dolby Home Theater v3 crée une ambiance sonore proche de celle des salles obscures.
La lecture des contenus HD est assurée par un lecteur/graveur Blu-ray. Et si la dalle de l'écran vous paraît trop restreinte, libre à vous de connecter ce Sony à un téléviseur externe de plus grande taille via le connecteur HDMI. Ce nouveau Vaio a été conçu pour économiser l'énergie, il baisse automatiquement la luminosité de l'écran en fonction de la lumière de la pièce. Mieux, vous pouvez désactiver l'écran lorsque vous écoutez de la musique, par exemple. C'est aussi un PC puissant mû par un processeur véloce et 8 Go de mémoire DD3. ENVIRON 1 700 € • WWW.SONY.FR


Port USB 3.0
Pour les plus pressés, l'intégration d'un port USB 3.0 rend les transferts de fichiers aussi rapides que l'éclair.



Trois raisons de l'acheter

1 L'ÉCRAN
Avec sa définition de 1920 x 1080 pts, cet écran épouse un format large de 16,4 pouces, parfait pour les vidéos en Full HD. Les fans de ciné apprécieront.

2 L'ÉQUIPEMENT
On note la présence d'un graveur Blu-ray. Celui-ci se révèle utile autant pour graver de gros volumes de données que pour regarder des films à ce format.

3 LE PROCESSEUR
Sony intègre ici un processeur Intel Core i7-740M couplé à 8 Go de mémoire vive DDR3. Autant dire que ce duo offre une puissance sans concession.

ACER ASPIRE 5745DG-3D

Pour les jeux et les vidéos en 3D

Ce portable griffé Acer vous fait voir des images en 3D. Le relief est enfin accessible dans les jeux comme dans les films et cela au moyen des lunettes nVidia fournies avec ce produit. Équipé d'une carte graphique GeForce GT425M, doté de 1 Go de mémoire, et d'un écran à 120 Hz, ce PC est une petite révolution. De plus, c'est une configuration véloce qui vous permet d'aborder bon nombre d'applications dans de très bonnes conditions. Notons la présence d'un lecteur Blu-ray capable de lire les films en HD et d'une webcam Crystal Eye qui affiche une définition de 1280 x 1024 points. ENVIRON 1200 € WWW.ACER.FR

HP ALL-IN-ONE 200-5130FR

Un vaste écran de 21,5 pouces qui ne prend guère de place

Voici un produit compact qui n'encombrera pas votre bureau. En marge de sa gamme de PC tout-en-un tactiles, HP commercialise une série de machines sobres et efficaces qui empruntent le design des PC monoblocs sans disposer d'un écran tactile. C'est plutôt une aubaine : le tarif s'en trouve resserré et les usages ne sont pas limités pour autant. Ce modèle est en mesure de lire des séquences vidéo en HD sur son écran de 21,5 pouces, sans la moindre saccade. Bref, un équipement sans reproche. ENVIRON 800 € WWW.HP.FR

D'UN COUP D'ŒIL TOUT POUR FAIRE VOTRE CHOIX

TOSHIBA QOSMIO X500-14D

ENVIRON 1 599 € WWW.TOSHIBA.FR
PROCESSEUR Intel Core i7 720QM
ÉCRAN 18,4 pouces Full HD
CARTE GRAPH. GeForce GTS 360M



La taille de cet écran est idéale pour le cinéma. Et c'est surtout pour cette activité qu'a été pensé ce modèle. La dalle affiche une définition de 1920 x 1080 parfaite pour les vidéos. Il est équipé d'un graveur Blu-ray aussi pratique pour les films que pour la sauvegarde.

ALIENWARE AREA-51 ALX

ENVIRON 3500 € WWW.DELL.COM/ALIENWARE
PROCESSEUR Intel Core I7 960
MÉMOIRE 6 Go DDR3
CARTES GRAPHIQUES 2 X ATI Radeon HD5870



Voici un monstre de puissance capable d'étancher la soif des gamers les plus acharnés. Vous jouez à tous les jeux et les immersions sont incomparables, surtout si vous êtes équipé d'un écran XXL. Une bête de course livrée dans un boîtier original. Immanquable si vous êtes à la fois gamer et fortuné.

APPLE IMAC 27 POUCES

ENVIRON 1800 € WWW.APPLE.FR
PROCESSEUR Intel Core i3 à 3,2 GHz
ÉCRAN 27 pouces
CARTE GRAPHIQUE ATI Radeon HD 567



L'iMac, c'est le tout-en-un le plus abouti à ce jour. Initiateur de ce format, Apple a su faire évoluer ses gammes au point où l'iMac de dernière génération affiche des performances extraordinaires. Son écran participe pleinement à la retouche photo ou au visionnage de films en haute définition.

ASUS G53-3D

ENVIRON 1599 € WWW.ASUS.FR
PROCESSEUR Intel Core i7-740QM
ÉCRAN 15,6 pouces 3D 120 Hz
CARTE GRAPHIQUE GeForce GTX 460M



Pour profiter de la 3D dans de bonnes conditions, il faut en premier lieu que votre écran soit à une fréquence de 120 Hz et que vous soyez muni d'une paire de lunettes spéciale. Ici, elle est signée nVidia. Idéal pour l'affichage en HD et de la 3D, c'est aussi un portable puissant capable d'aborder toutes les applications.

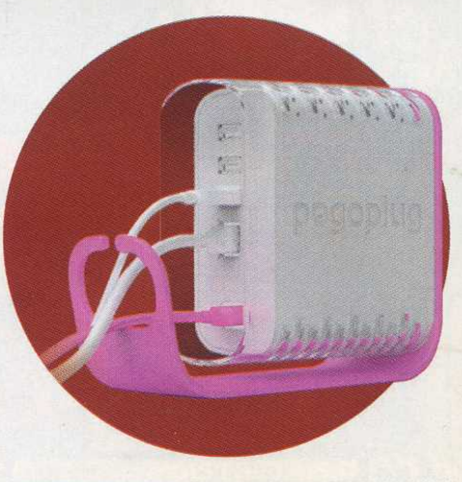

ZAP!
BLAM
KA-BOOM
connecter
jouer
télécharger
surfer
chatter
partager
...
DARTY
darty.com

POGOPLUG

Partagez facilement tous vos médias.

Connectez un appareil de stockage USB (clé ou disque dur) au Pogoplug et votre matériel se transforme en disque réseau. Pour paramétrer l'appareil, il suffit de le relier à votre box ADSL, de vous rendre sur http://my.pogoplug.com et d'ouvrir un compte. Le périphérique répertorie alors les médias enregistrés sur les unités de stockage. Une fois listées, photos, vidéos et musiques sont accessibles depuis votre navigateur ou tout type d'appareil connecté (un iPhone par exemple), à l'aide d'une interface qui ressemble à l'Explorateur de Windows. Jamais le partage de médias n'aura été aussi simple !

ENVIRON 100 € WWW.POGOPLUG.COM





LEXMARK PINNACLE PRO901

● À mi-chemin entre une imprimante multifonction pour PME et une solution pour particulier, la Pro901 de Lexmark a le mérite d'être polyvalente pour un prix plutôt satisfaisant. Nouveauté technique sur ce modèle, la présence d'un petit écran tactile de 10,9 cm qui permet de piloter l'engin du bout de l'auriculaire. Et elle ne fait pas qu'imprimer puisque, parmi l'éventail assez large de ses fonctions, elle sait aussi numériser et copier. Elle se connecte au web en filaire ou en wireless et elle dispose d'une fonction d'envoi de mails en un clic.

ENVIRON 300 € WWW.LEXMARK.FR

DVICO TVIX SLIM S1

● Beaucoup plus petit que les autres disques durs multimédias, cet appareil peut néanmoins accueillir jusqu'à 2 To de données. Il est d'ailleurs commercialisé dans différentes versions (avec ou sans disque dur) et peut même se doter d'un double tuner TNT HD. Mais c'est surtout l'originalité de l'interface qui fait la différence. Vos vidéos HD et vos musiques se présentent sous la forme d'affiches de films et de pochettes d'album. Notez aussi que le Slim S1 se connecte au web afin de vous offrir l'accès à des services comme YouTube, la météo, etc. **À PARTIR DE 190 € WWW.DVICO.FR**



D'UN COUP D'ŒIL TOUT POUR FAIRE VOTRE CHOIX

POGOPLUG

ENVIRON 100 € WWW.POGOPLUG.FR
NOMBRE DE PORTS USB 4
DIMENSIONS 60 x 14,5 x 18 cm

ON AIME La facilité d'emploi, la connexion gigabit.
ON AIME MOINS Une indexation assez longue.
VERDICT Vous accédez en réseau à tous vos fichiers multimédias enregistrés sur un disque dur USB. Peu importe que vous soyez dans la même pièce ou en déplacement à l'autre bout du monde ! Un must.



LEXMARK PINNACLE PRO901

ENVIRON 300 € WWW.LEXMARK.FR
TECHNOLOGIE Imprimante multifonction avec écran tactile.

ON AIME Sa taille raisonnable. Son écran tactile très réactif et qui permet de mener plusieurs opérations. Sa simplicité d'installation liée à la présence d'un guide clair, consultable directement sur l'écran tactile.
ON AIME MOINS C'est dommage mais cette machine ne sait pas imprimer au format A3.



DVICO TVIX SLIM S1

À PARTIR DE 190 € WWW.DVICO.FR
CONNECTIQUE HDMI , composite, eSata, USB, Ethernet, coaxial, S/PDIF, RCA.
DIMENSIONS 21,5 x 16 x 5,5 cm

ON AIME Affichage, nombre de formats supportés.
ON AIME MOINS Pas de connexion gigabit.
VERDICT Une petite boîte magique capable d'afficher des vidéos en 1080p sans saccades et qui est compatible avec moult formats.



TROIS ACCESSOIRES INDISPENSABLES

IOMEGA EGO DESKTOP 2 TO USB 3.0



Avec ce disque Iomega, vous profitez d'un espace de stockage conséquent de 2 To, mais surtout de l'interface USB 3.0 pour des débits jusqu'à 10 fois plus rapides qu'en USB 2.0. Si votre matériel ne dispose pas encore de cette nouvelle connectique, sachez que cette norme est rétrocompatible avec l'USB 2.0.
Environ 199 €

CORSAIR FLASH VOYAGER 32 GO



Cette clé vous propose une capacité très confortable afin de transporter tous vos documents et vos fichiers multimédias. Mais son principal atout réside dans sa solidité et son revêtement en caoutchouc qui en font une clé à l'épreuve du temps.
59 € environ.

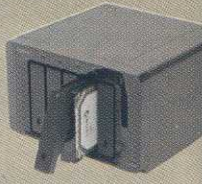
XOOPAR PODIUM



Avec le hub Xoopar Podium installé sur votre bureau, vous ne manquerez plus de ports USB pour connecter tous vos périphériques. De plus, il a le bon goût de proposer dans le même boîtier un lecteur de carte mémoire. Un vrai produit design de qualité et qui bénéficie d'un prix très attractif.
Environ 20 € environ.

POUR LES AMATEURS DE GROS VOLUMES

SYNOLOGY DS1010+



Besoin de rassembler tous vos fichiers sur une seule unité, et d'y accéder en réseau ? Grâce à ce NAS, vous disposez de 10 To de stockage en RAID 0, ou 8 To en RAID 5 (plus sécurisé en cas de crash). Et grâce à ses deux ports Ethernet, vous atteignez une vitesse de transfert allant jusqu'à 70 Mo/s !
800 € environ (livré sans disque dur)

VERDICT Cet appareil peut aussi être utilisé pour télécharger sur les newsgroups, surveiller votre domicile en votre absence, etc. Ce type de machine peut rebuter les moins aguerris, mais grâce à la nouvelle interface, fini les prises de tête !

CREATIVE ZEN TOUCH 2

Un baladeur multimédia très évolué

Reprenant la forme d'un Smartphone, ce baladeur multimédia hérite d'un système d'exploitation Android 2.1. L'écran tactile de 3,2 pouces affiche une définition de 320 x 480 pixels et le stockage est de 8 Go. Avec ces caractéristiques, le baladeur parvient à afficher sans complexe des vidéos de façon fluide. Mieux encore, grâce à la polyvalence de son système d'exploitation et à sa connexion Wifi, vous pourrez surfer sur internet et Tchatter avec vos amis. Enfin, un module GPS complète la donne.
ENVIRON 200 € WWW.CREATIVE.FR





TOM TOM GO LIVE 1000

● Voici la troisième génération de GPS « connectés » signés Tom Tom. À l'instar de son concurrent, le 1695 de Garmin, le Go Live 1000 intègre une puce GSM grâce à laquelle vous accédez à des services supplémentaires, comme le prix des carburants dans les stations-service environnantes, la météo. Ce modèle se distingue de son prédécesseur par son écran tactile de 5 pouces doté de la technologie capacitive qui équipe certains téléphones mobiles comme l'iPhone, par exemple. Grâce à elle, vous zoomez sur la carte avec deux doigts. **ENVIRON 300 € WWW.TOMTOM.FR**

GARMIN NÜLINK 1695

● Au début de l'été, Garmin a présenté le premier GPS au design de téléphone mobile : le nüvi 3790T. Un produit élégant à la finition impeccable dont certaines innovations ont été déclinées au sein de produits plus accessibles. C'est le cas du nüLink 1695 qui hérite d'une nouvelle interface tactile mais également d'un écran de 5 pouces, tactile et capacitif, une évolution que connaît aussi son principal concurrent, le Tom Tom Go Live 1000 (ci-dessus). Disposant d'un éventail de services connectés (recherche Google, météo, info-trafic), il propose également la détection des radars mobiles, en partenariat avec Coyote. **ENVIRON 300 € WWW.GARMIN.COM/FR**



D'UN COUP D'ŒIL TOUT POUR FAIRE VOTRE CHOIX

CREATIVE ZEN TOUCH 2

PRIX 200 € WWW.CREATIVE.FR
TYPE baladeur multimédia
CAPACITÉ 8 Go

ON AIME Système d'exploitation Android 2.1, l'écran tactile, le module GPS
ON AIME MOINS Capacité de stockage un peu restreinte.
VERDICT Elégant et simple à utiliser ce baladeur pêche par ses capacités de stockage limitées à 8 Go. Mais son prix, le GPS et son slot micro SD plaident pour lui.



TOM TOM GO LIVE 1000

ENVIRON 300 € WWW.TOMTOM.FR
TYPE assistant de navigation
ABONNEMENT 50 € (facultatif)

ON AIME Une interface revue et corrigée pour le tactile.
ON AIME MOINS Une taille d'écran bloquée à 4,3 pouces.
VERDICT Le Go Live 1000 est une très bonne affaire car moins cher que son prédécesseur de 50 euros. Hélas ! son écran demeure trop étroit et Coyote n'est plus partenaire pour détecter les radars mobiles.



GARMIN NÜLINK 1695

ENVIRON 300 € WWW.GARMIN.COM/FR
TYPE assistant de navigation
ABONNEMENT de 30 à 50 €/an (facultatif)

ON AIME Les deux formules d'abonnement en fonction des besoins. Un écran très grand.
ON AIME MOINS Le prix prohibitif des services optionnels.
VERDICT Le 1695 de Garmin est très comparable au Tom Tom Go Live 1000. Deux détails à noter : l'écran plus grand (5 pouces) et la formule « essentielle » de services à 30 €/an.





TROIS APPAREILS AU TOP DE LA TECHNOLOGIE

WIKANGO MAX



Le Max de Wikango est un avertisseur de radars connecté. Il vous avertit sur la route si un radar fixe ou mobile est stationné sur votre parcours. Le Max dispose d'un large écran couleur qui offre une excellente visibilité.
ENVIRON 100 € WWW.WIKANGO.COM
ABONNEMENT À 8 € PAR MOIS.

ON AIME Un écran couleur assez grand pour afficher de nombreuses informations.
ON AIME MOINS Un produit inutile et désactivé si vous résiliez votre abonnement.



APPLE IPOD NANO



Le nouvel iPod Nano est tactile. Une petite révolution qui fait suite à celle de la couleur et de la vidéo ces deux dernières années. Son interface imite celle de l'iPhone, offrant ainsi une très bonne intuitivité.
DE 169 À 209 € WWW.APPLE.FR

ON AIME Un écran tactile fluide de 2 pouces et une interface qui ressemble à celle de l'iPhone.
ON AIME MOINS Son design maintenant trop proche de celui de l'iPod Shuffle.



SAMSUNG PLAY 50



Le Samsung Play 50 est aujourd'hui le seul baladeur à marcher directement sur les plates-bandes de l'iPod Touch. Pour un prix plus économique, ce lecteur s'appuie sur Android pour s'adapter à toutes vos envies.
DE 199 À 249 € (8 OU 16 GO) WWW.SAMSUNG.FR

ON AIME Le système Android qui apporte à la fois adaptabilité et interactivité.
ON AIME MOINS Une interface qui rappelle trop la téléphonie et moins le multimédia.





AllinYourFace
129
ForgetYourCards
86
Pot : 110
BankrollMeUp
135
Paire d'As
BeScared
64
Aggro_loose
134
Vous
234
SUIVRE
RELANCER
APPLI IPHONE WINAMAX
DES VRAIS JOUEURS, DU VRAI POKER
TÉLÉCHARGEZ GRATUITEMENT LA NOUVELLE APPLICATION WINAMAX SUR VOTRE IPHONE.
REJOIGNEZ LES TABLES WINAMAX ET JOUEZ AVEC DES MILLIERS
DE JOUEURS FRANÇAIS SUR VOTRE MOBILE.
WINAMAX
WINAMAX
POKER
LA RÉFÉRENCE DU POKER EN LIGNE
-18
AGRÉÉ
arjel
Disponible sur
App Store
N° de licence 003-PO-2010-06-05
JOUER COMPORTE DES RISQUES : ISOLEMENT, ENDETTEMENT... APPELEZ LE 09 74 75 13 13 (APPEL NON SURTAXÉ).

APPLE IPHONE 4

L'iPhone s'améliore encore…

La nouvelle version du mobile d'Apple était très attendue et il faut avouer que nul n'a été déçu. Cette année, l'iPhone est encore meilleur, sans donner dans l'extravagance. L'écran tactile garde ses proportions (3,5 pouces) mais gagne en définition. L'iPhone 4 est assez puissant pour lire les films en HD 720p et vous les jouez en toute fluidité. L'appareil photo, qui pêchait auparavant, s'améliore et se voit doublé d'un capteur à l'avant pour utiliser Face Time, le logiciel d'appel vidéo. Certes, le défaut de fabrication au niveau des antennes Wifi et GSM vous obligera à adopter une coque. Mais c'est un moindre mal compte tenu de ces qualités. **À PARTIR DE 199 € ENVIRON WWW.APPLE.FR**





SAMSUNG GALAXY TAB

● Considéré comme le dauphin de l'iPad, la Galaxy Tab de Samsung offre, avec son écran de 7 pouces, le meilleur compromis entre nomadisme et lisibilité. S'appuyant sur le système Android 2.2 de Google, le produit s'apparente fortement à un téléphone mobile. Plusieurs raisons à cela : le système Android a été conçu pour des smartphones, le processeur équipe le très bon Galaxy S, et l'écran dispose de la technologie Super Amoled incluse dans les derniers mobiles de la marque. 32 Go de mémoire interne, connexion 3G+ et deux capteurs photo complètent le produit.

700 € ENVIRON HORS ABONNEMENT. WWW.SAMSUNG.FR

HTC DESIRE HD

● Après le succès du Desire, HTC persiste en déclinant son smartphone avec deux nouveaux modèles : le Desire HD et le Desire Z. Si le second est un mobile avec clavier complet proche du Touch Pro 2, le premier est un produit qui mixe les meilleures idées de trois autres mobiles de HTC : Touch HD2, Legend et Desire. Processeur cadencé à 1 GHz, grand écran de 4,3 pouces, enregistrement vidéo en 720p, capteur 8 Mpx avec double flash, design inspiré du Legend avec une coque monobloc en aluminium. Et toujours, l'interface HTC Sense pour plus d'intuitivité. **550 € ENVIRON HORS ABONNEMENT WWW.HTC.COM/FR**



D'UN COUP D'ŒIL TOUT POUR FAIRE VOTRE CHOIX

APPLE IPHONE 4

À PARTIR DE 199 € WWW.APPLE.FR
ÉCRAN 3,5 pouces tactile (960 x 640)
CAPACITÉ 16 ou 32 Go

ON AIME Un écran tactile doté d'une grande réactivité, d'une belle définition et assez lumineux.
ON AIME MOINS Compatibilité limitée avec les formats vidéo usuels.
VERDICT L'iPhone 4 est parfaitement équilibré, technologiquement abouti sans tomber dans l'excès ou la fioriture inutile. Sans conteste, le meilleur mobile actuel.



SAMSUNG GALAXY TAB

700 € ENVIRON WWW.SAMSUNG.FR
ÉCRAN 7 pouces tactile (960 x 640)
CAPACITÉ 16 ou 32 Go
RÉSEAU Wifi et Ethernet

ON AIME Compatible DivX pour les films. Intégration de l'Android Market.
ON AIME MOINS Un prix dissuasif à l'achat sans abonnement mobile.
VERDICT Une taille qui favorise autant la convivialité que la mobilité. Le prix est prohibitif sans abonnement mobile, il devrait coûter entre 200 et 300 euros avec un forfait adapté.




HTC DESIRE HD

550 € ENVIRON WWW.HTC.COM/FR
ÉCRAN 4,3 pouces tactile (800 x 480)
CAPACITÉ 512 Mo + microSDHC

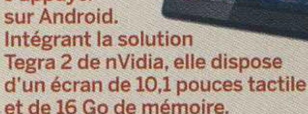
ON AIME Interface conviviale et interactive. Une coque monobloc en aluminium.
ON AIME MOINS Une résolution d'écran plus faible que le Desire.
VERDICT Le Desire HD est un cousin germain du HD2. Une impression confirmée par des similitudes techniques. Dommage que ce mobile ne soit pas une véritable évolution.



UNE TABLETTE POUR LIRE ET UNE APPLI POUR JOUER

TOSHIBA FOLIO 100

Pour sa première tablette, Toshiba a choisi de s'appuyer sur Android. Intégrant la solution Tegra 2 de nVidia, elle dispose d'un écran de 10,1 pouces tactile et de 16 Go de mémoire.



399 € WWW.TOSHIBA.FR

ON AIME : Un prix raisonnable pour une tablette aux spécificités techniques correctes.
ON AIME MOINS : L'absence de l'Android Market, remplacée par une boutique dédiée.



WINAMAX



Grâce à Winamax, donnez libre cours à votre passion pour les cartes en installant l'application du leader du poker en ligne sur votre mobile. Vous pouvez jouer en HD sur votre iPhone contre de vrais joueurs.

GRATUIT - APPSTORE

ON AIME Une expérience mobile du poker en ligne qui donne envie !
ON AIME MOINS Impossible de jouer avec de l'argent réel (l'unité est en Play Money).



INTERNET PARTOUT ET TOUT LE TEMPS

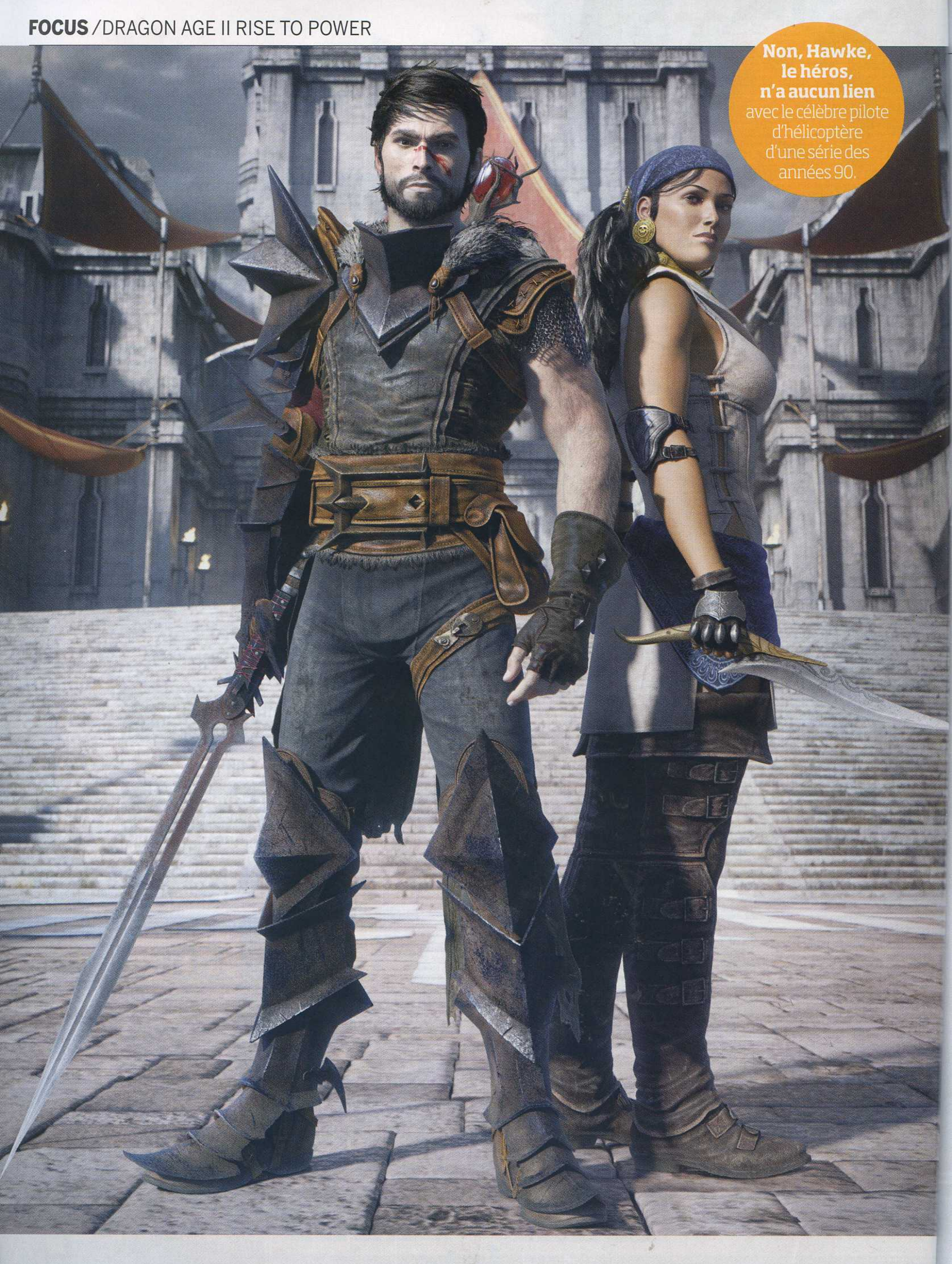
APPLE IPAD 3G 64 GO

L'iPad est une très bonne tablette pour profiter du web, lire des livres, écouter de la musique et regarder des vidéos. La version 64 Go vous offre le stockage suffisant pour sauvegarder tous vos contenus.



800 € WWW.APPLE.FR

VERDICT Un produit superbe et agréable à manier mais gare au prix de l'abonnement 3G : 10 à 40 euros par mois, chez tous les opérateurs.



Non, Hawke, le héros, n'a aucun lien avec le célèbre pilote d'hélicoptère d'une série des années 90.

Genre RPG / **Éditeur** Electronic Arts / **Développeur** Bioware/ **Site** http://dragonage.bioware.com / **Sortie** Mars 2011

ALLO EDMONTON... ICI JOYSTICK, JE CROIS QU'ON A UN PROBLÈME

Dragon Age II Rise to Power

Figurez-vous que Lucky, en canadien, ça signifie « Sale fouine fourbe et manipulatrice » ! Si, si, je vous jure ! C'est les gars de chez Bioware qui me l'ont assuré. J'imagine qu'après avoir lu ce nouveau papier sur Dragon Age II, Kracoukas se traduira par un joli « Espèce de chacal sournois ».

Le moment, il faut bien l'avouer, je l'attendais depuis longtemps : mon tout premier press tour à l'étranger. Comme vous pouvez l'imaginer, l'envie de vous raconter dans les moindres détails ce voyage et les excitantes rencontres qui l'ont émaillé, était à l'image de l'événement : tout simplement énorme... Et pourtant, alors que j'amorce mon retour sur Paris, je décide de m'abstenir. Oui, j'ai choisi de consacrer ces quelques lignes d'introduction à mon confrère et ami, l'ineffable Lucky. Je le sais, beaucoup d'entre vous, chers petits lecteurs, ne voient en lui qu'un mercenaire de la boisson, un homme avec un foie en forme d'entonnoir, et une fâcheuse tendance à vomir les soirs de bouclage ce qu'il lui reste de tripes sur les chaussures à 700 euros d'une innocente passante. Pourtant, sachez-le, derrière cette façade que nous avons certes contribuée à construire au fil des magazines, se cache un journaliste dont l'intégrité nous honore. Ainsi, en août dernier, alors que le monde entier s'agenouillait les bras en croix devant le génie de Bioware et les premières images de sa future créature, Dragon Age II, Lucky est celui qui a osé se lever et crier : « Ouais, enfin bon, faudrait pas pousser mémé dans les orties non plus. Il sent quand même un peu le faisan, votre jeu. Et ma vue tactique que j'aimais tant, hein ? Elle est où, ma vue tactique ? Et puis qu'est-ce que c'est que cette nouvelle orientation consoleuse ? Des coups de pieds de ninja partout, des guerriers qui virevoltent dans tous les sens ! J'ai l'impression d'être dans un épisode de Naruto ! ». Des déclarations qui ont rapidement circulé autour de la planète, et qui ont largement aidé à faire de notre chef de rubrique bien aimé l'ennemi public numéro un des services de marketing d'EA. Il l'a fait pour la gloire, a-t-on dit ? Ou par le truchement d'une traduction hasardeuse ? Ou peut-être était-ce simplement ce fameux penchant pour les boissons sud-américaines qui l'aura fait craquer ? Eh bien, aujourd'hui, après avoir pu passer quelques heures en compagnie de Hawke, le héros de cette nouvelle mouture, je peux vous l'affirmer : ce qu'il a fait, il l'a fait pour vous, chers lecteurs ! Pour vous préserver, et vous préparer doucement mais sûrement à ce que risque bien d'être Dragon Age II Rise to Power : un bon jeu, sans aucun doute, mais un jeu qui n'aura pas l'éclat du précédent opus, en tout cas, pas sur PC. Cela étant dit, si vous le voulez bien, je vais garder les sujets qui fâchent, à savoir l'aspect tactique et l'orientation des combats, pour la fin, et commencer >>>



Tu vas d'abord me raser ses vilains sourcils, après, tu pourras me parler.

BÊTA TEST

★★★☆☆

S'il n'avait pas modifié en profondeur son système de combat, ce Dragon Age II aurait été parfait : des personnages secondaires plus profonds, un monde plus crédible, et une identité graphique des plus chatoyantes. Seulement voilà... un passage à la moulinette consoleuse plus tard, on doute... On doute beaucoup.

« Dragon Age II Rise to Power : un bon jeu, sans aucun doute, mais un jeu qui n'aura pas l'éclat du précédent opus, en tout cas, pas sur PC. »



Pas de doute, le courant passe avec Hawke, notre nouveau héros.



>>> par me concentrer sur les quelques points qui m'ont réellement impressionné, en tête desquels on trouve les profondes améliorations qui sont intervenues sur les personnages, l'histoire et la manière d'aborder le monde de Ferelden.

On a été nul ! NUL ! NUUUL !

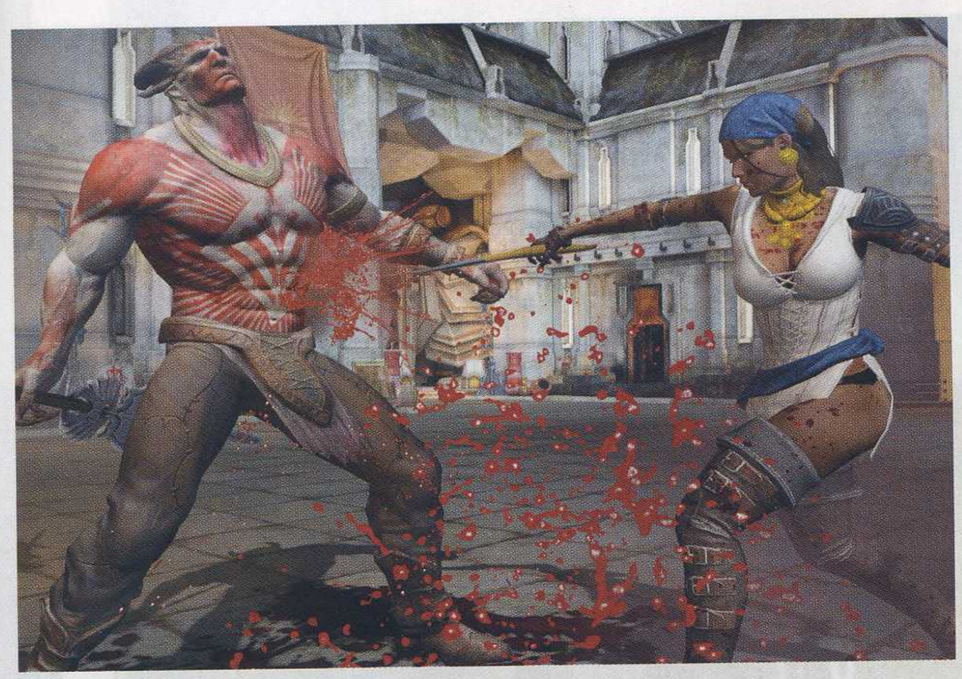
Dire que Dragon Age : Origins n'était pas abouti sur le plan de la cohérence de l'univers ou de la narration serait tout de même légèrement abusé. Pourtant, c'est en substance le message que m'adressait Mike Leidlaw, lead designer sur la série, alors que je venais à peine d'ingurgiter ma première dose de caféine. Pour sûr, le bonhomme n'est pas du genre à faire des concessions lorsqu'il s'agit de présenter son autocritique. « Tu prends les compagnons du héros dans DAO », me disait-il, « Tu trouves normal que des personnages au caractère si bien trempé fassent le pied de grue au milieu d'un terrain vague en attendant que leur seigneur et maître daigne les sortir de leur prison champêtre ? De la même manière, pourquoi des relations conflictuelles avec un protagoniste du jeu devraient-elles forcément mener à une sanction, c'est-à-dire à l'obligation de s'en séparer, ou de le combattre ? De nombreuses personnes passent leur temps à s'envoyer des objets à la figure et n'en copulent pas moins comme des lapins une fois la nuit tombée. Enfin, quel est l'intérêt de rencontrer un mage adepte du vaudou et de la nécromancie, si c'est pour le transformer, au gré de nos choix de développement, en un guérisseur illuminé ? Sur un plan purement utilitaire, c'est pratique, mais est-ce cohérent ? Si on lui avait demandé son avis, est-ce qu'il aurait été d'accord ? ». Sur ces quelques exemples, on entrevoit déjà l'un des axes de développement que Bioware a souhaité suivre pour rendre ce nouvel épisode plus attractif : offrir une véritable crédibilité aux différents compagnons rencontrés en jeu. Que ces derniers ne soient plus considérés comme de simples sidekicks, juste bons à envoyer à l'abattoir, ou à couvrir de cadeaux pour mieux les culbuter dans un fourré, mais comme des acteurs à part entière du monde de Ferelden. Une volonté qui va se traduire par plusieurs changements, au niveau de l'interface et du gameplay que je m'en vais vous décrire sans plus attendre. Enfin non, je vais quand même attendre un peu que cette très charmante hôtesse de bord ait fini de me servir mon café. Noir, sans sucre, c'est ça... Du lait ? Mais vous voulez vraiment me faire vomir ! Bon, où en étais-je ?

Je t'aime, moi non plus

Oui, les compagnons ! Première nouveauté : la barre d'approbation. Elle ne parlera plus de relation dégradée, mais plutôt de rivalité. Simple ajustement rhétorique, allez-vous me dire ! Pas seulement... Si l'on prend le cas d'Isabella, cette fière pirate qui avait d'ailleurs déjà fait une apparition dans le premier épisode (c'est elle qui vous accordait la spécialisation de duelliste), le minimum serait de dire qu'elle ne manque pas de piquant, et qu'elle préférerait sans doute s'acoquiner avec un homme ayant une forte personnalité, et qui sache lui tenir tête plutôt qu'avec une vulgaire carpette qui obéirait au moindre de ses désirs. Vous voyez où je veux en venir ? Qu'un personnage soit en désaccord avec nous ne signifie plus forcément que ce désaccord finira dans un bain de sang. Cela dépendra de la personnalité qui se trouve en face de nous. Dans le même ordre d'idées, j'ai pu constater que chaque membre du groupe dispose maintenant d'un arbre de compétence (sur les cinq ou six accessibles) qui lui est propre, et qui reflète son caractère. Aveline, une femme templier que l'on rencontre durant notre fuite de Lothering, possède ainsi des pouvoirs mettant en valeur à la fois son statut de guerrière, mais aussi son fort instinct protecteur. Des pouvoirs qui lui permettront de tanker mieux que

Il était une fois...

Vous le savez sans doute, les événements contés dans Dragon Age II se dérouleront grosso modo sur la même période que ceux du premier opus. À ceci près que les aventures de Hawke, notre nouveau héros, couvriront une dizaine d'années, depuis sa fuite de Lothering après l'invasion des engeances, jusqu'à... Ben, j'ai bien demandé jusqu'où, mais étrangement, les bouches et les portes se sont refermées devant mon micro à peine ma question terminée. En revanche, je peux vous parler du petit bouton historique qui se trouve dans le menu de création de votre avatar. Grâce à lui, vous pourrez importer vos sauvegardes de Dragon Age : Origins, et ainsi rappeler au bon souvenir de la population locale vos crasses, coups de pute, et autres traîtrises.





DAO2 conservera un goût prononcé pour les tempêtes d'hémoglobine et les éviscérations massives.

« Il faut reconnaître que les batailles présentent désormais un réel dynamisme. »

n'importe quel autre combattant. Pour terminer sur ce point, certains équipements de nos camarades feront partie intégrante de leur histoire, et donc, ne pourront plus leur être retirés pour des raisons purement pratiques de course à la puissance. Il sera toutefois possible de les améliorer via des quêtes spécifiques. Oui, c'est indéniable, l'importance accordée aux personnages secondaires s'annonce comme un des points forts du jeu, et vous savez le meilleur : leurs différentes personnalités ne se ressentiront pas simplement aux travers des relations que nous établirons avec eux, mais également dans la manière dont l'histoire de Hawke nous est contée.

Crimes et boniments

Comme c'est souvent la mode ces derniers temps (dernier exemple en date : Drakensang River of Time), les événements qui émaillent Rise to Power seront >>>

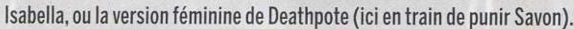


Mais où est donc caché Charlie ?

Sois compétent et tais-toi

L'une des choses particulièrement pénible dans l'organisation des compétences sur Dragon Age : Origins venait de ces arbres de développement. Ces derniers étaient si linéaires qu'ils nous obligeaient à accumuler les aptitudes inutiles de manière à atteindre LA compétence qu'il nous fallait absolument pour roxer. Et quand je dis pénible, je me retiens. Les développeurs de Rise to Power l'ont bien compris et ont accouché d'un système de progression beaucoup plus ouvert, avec plusieurs chemins possibles pour atteindre, par exemple, la charge du bouclier ou le coup de la corde à linge dans la carotide. Plus subtil, je pourrai utiliser plusieurs points de développements sur ce même pouvoir, et obtenir des bonus supplémentaires.




Isabella, ou la version féminine de Deathpote (ici en train de punir Savon).




Argh, je brûle, je brûûûle.

>>> narrés au passé par des gens qui ont rencontré Hawke, comme Varric, ou d'autres qui ne connaissent de lui que la légende qu'il est devenue. Là où Dragon Age II se différencie des autres, c'est dans le choix de prendre en compte ces différents points de vue narratifs. Par exemple, Varric a un caractère plutôt enthousiaste et jovial. Comme tout bon vivant, il n'hésite pas à en faire des tonnes lorsqu'il s'agit de s'étendre sur la vie de ses compagnons ou sur la sienne. Conséquence logique : sa version quelque peu embellie de la fuite de Lothering ressemblera à la chevauchée des Walkyries. On se demande d'ailleurs pourquoi on fuit, vu la facilité déconcertante avec laquelle on réussit à écrabouiller les troupes ennemies. Un peu plus loin, influencé par les remarques de Cassandra, une inquisitrice qui restera pour le moment un mystère, Varric retrouvera un ton moins enjoué, et nous, une ambiance bien moins héroïque, qui collera beaucoup mieux à la réalité de la situation : Lothering est en ruine, et la seule issue est la fuite vers des contrées plus accueillantes... Enfin, c'est ce que l'on croit... Pardon ? Si je préfère des tagliatelles au saumon ou du poulet braisé ? C'est-à-dire, je tiens un peu mes lecteurs au bout du clavier, là, moi ! Bon, va pour des pâtes. Et comme boisson ? Vous faites des pintes de café ? Oui ? Ben mettez-moi en deux, alors, parce que je vais attaquer la partie la plus ardue de mon compte rendu : celle où j'explique que Bioware a sacrifié le joueur PC sur l'autel de la rentabilité.

les DLC, nouveaux laboratoires de Bioware

J'ai trouvé l'équivalent canadien de Savon. Il s'appelle Mike Leidlaw. Il parle, mais il paaarle...

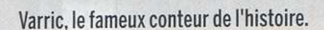
Comme vous pouvez l'imaginer, les DLC vont fleurir dès l'arrivée du jeu sur les étalages. D'ailleurs, une version « Signature » est déjà prévue et proposera son lot de contenus supplémentaires : épée surpuissante, bouclier impénétrable et de nouveaux compagnons d'armes. J'ai fait remarquer au bon Mike, mon hôte, à quel point les différents DLC d'Origins avaient pu déséquilibrer le gameplay du jeu, en proposant des objets ou des personnages trop puissants. Il n'a pas nié, mais dans le même temps, il m'a présenté une vision assez intéressante de ces fameux contenus. Il les voit ainsi comme autant de possibilités de tester de nouvelles options, de nouveaux équilibrages, qui seront adaptés sur de futurs titres par la suite, s'ils rencontrent l'adhésion du public. Cela dit, pas sûr que les acheteurs apprécient de sortir le porte-monnaie pour être bêta-testeurs.

Hulk 1 – Général Custer 0

Commençons donc par revenir sur cette fameuse vue tactique, dont Lucky vous avait annoncé la disparition après sa dernière visite. Effectivement, je vous le confirme, et ce, malgré tout ce que pourront bien arguer les gens de chez Bioware : cette vue a disparu. Bien sûr, il existe toujours une sorte de fonction « dézoom » qui permet de prendre un peu de hauteur par rapport au champ de bataille et au héros que l'on contrôle, mais elle demeure bien fade en comparaison de la liberté qui nous était accordée dans le premier Dragon Age : on reste très près du sol, et surtout, la caméra se focalise systématiquement sur un personnage, sans possibilité de s'en détacher. A priori, cette solution a été préférée au système précédent pour des raisons de budget et de performance. Moins de liberté et moins de hauteur de champ = moins de jolies textures à gérer à l'écran. Certes... En même temps, Bioware n'a pas vraiment la réputation d'un studio prêt à sacrifier des éléments de gameplay simplement pour réaliser quelques menues économies de développement. Allez, soyons un peu honnêtes : au-delà de cette simple






Varric, le fameux conteur de l'histoire.



L'immobilier façon Chantrie : 25 m de hauteur sous plafond !

option de jeu, c'est l'essence stratégique des affrontements sur PC qui est passée à la trappe, laissant la place à une nouvelle vision pour le coup très inspirée de la version console de Dragon Age : Origins : des combats nerveux, spectaculaires, et qui tendent plus vers le hack & slash que vers le RPG old school. Mais avant d'aller plus loin dans la critique de ce nouveau système, voyons exactement de quoi on parle. Le temps de charger une sauvegarde, et hop, moi et mes fiers compagnons arrivons dans ce qui semble être la plaque tournante de l'esclavagisme dans le coin. Une place déserte au milieu de la nuit, un petit sifflement dans une ruelle sombre : il s'agit d'Isabella, la fameuse pirate dont je vous parlais plus haut. On boit un verre ? On se raconte nos vies ? Pas vraiment ! À peine j'allais démarrer mon numéro de charme qu'une armée de gardes nous tombe dessus. Isabella est visiblement aussi populaire ici que la bête du Gévaudan… dans le Gévaudan. Tout le monde dégaine, c'est parti !

Festival d'hémoglobine

Bonne nouvelle : la fonction pause a survécu au changement, et l'interface de contrôles a été épurée. Certaines commandes plutôt pratiques font ainsi leur apparition, comme une icône pour gérer l'utilisation des potions de soin et de mana. Le principe reste toujours le même : on clique sur le personnage, on choisit une cible, et on lance l'une des compétences disponibles. Mike (Leidlaw) me fait dans la foulée remarquer que les classes de personnages ont été révisées de manière à marquer plus nettement leurs différences. Le voleur disposera ainsi de compétences le rendant très efficace en un contre un (critiques, enchaînements), ou lui permettant d'engager et de s'extraire facilement d'un combat. Le guerrier, quant à lui, maximisera sa force au cœur de la mêlée, avec une grosse capacité de tanking et d'aggro, et des sorts de zone. À noter également la notion de combo n'a pas disparu : il sera toujours possible de coupler les attaques de deux personnages pour créer des effets dévastateurs, comme, par exemple, ordonner à son mage de glacer un adversaire pour qu'ensuite le >>>

« J'ai bu pour écrire ces pages plus de café que toute la rédaction en une année. »

La mort des parcs à PNJ

Vous vous souvenez de ces temps d'insouciance où vous pouviez vous promener partout en Ferelden, en étant sûr que quand vous reviendriez à la maison, jamais un seul de vos PNJ ne manquerait à l'appel ? Eh bien ce temps est révolu ! D'abord parce que la nouvelle échelle temporelle de Dragon Age II, qui s'étend sur une dizaine d'années, n'est pas vraiment compatible avec la vision d'un paquet de personnages attendant patiemment dans un campement qu'on daigne venir les chercher, et ensuite, parce que… Bon, d'accord, je n'ai pas d'autre argument que celui-là. En attendant, c'est un fait : les membres potentiels de votre groupe auront temps libre lorsqu'ils ne seront pas en train de sauver le monde en votre compagnie. Ils pourront lire, prendre une douche, et se fourrer dans les ennuis, également.



Là où l'engeance passe, l'herbe ne repousse pas.

Parle à ma main



Aidez-moi, je dois trouver une façon drôle et originale de vous parler du système de dialogue. Aucune idée, vraiment ?

Bon sang, je sais que le nouveau système de dialogue de Dragon Age II porte un nom particulier, mais impossible de m'en souvenir... Et essayez de trouver l'info sur Google à 15 000 pieds d'altitude, ce n'est pas gagné. Bah, peu importe : il s'agira d'un système à la Mass Effect, avec une roue pouvant présenter jusqu'à six propositions de réponses différentes. Quant à la nouveauté, elle vient de ces petits icônes qui apparaissent au centre de l'interface, lorsque l'on vient sélectionner le texte choisi. Ils sont là pour indiquer le ton que le héros va utiliser pour répondre : sarcastique, drôle, violent ou empressé. Une option qui n'aurait réellement d'intérêt que si les dialogues choisis étaient entièrement parlés. Ah bah, tiens, c'est justement le cas. Elle n'est pas belle, la vie !?

>>> voleur puisse le faire exploser avec un coup critique. Il faut reconnaître que les batailles présentent désormais un réel dynamisme, et grâce à la nouvelle identité visuelle du jeu, sont plutôt agréables à regarder. Il faut voir comment mon voleur plonge de cible en cible et enchaîne les décapitations ! Impressionnant ! C'est bien simple, en termes de rythme, et quand le jeu n'est pas en pause, on dirait un beat'em all. Au niveau du débit d'hémoglobine aussi d'ailleurs. Mike m'explique que c'est normal, qu'on n'est pas chez les Bisounours, et qu'un coup d'épée, ça fait saigner... Oui, enfin là, mon mage, il est en dehors de la mêlée, et il est quand même bon pour une bonne douche en rentrant à la maison. Tiens, et justement, mon mage... De quoi est-il capable, lui ?

Ils sont où, mes grammes de finesse ?

Et c'est précisément à ce moment-là que je me suis extirpé de l'action en cours pour réaliser à quel point le système de combat avait changé. Pour ceux qui y ont goûté, le mage, c'était un peu la pierre angulaire de la stratégie dans Dragon Age : Origins, puisque ces sorts lui donnaient ce précieux pouvoir de contrôle sur le champ de bataille, qu'aucun autre personnage n'avait :



Le design de DAO2 sera clairement plus chatoyant...





Dites donc, il tape le soleil, par ici !



L'immobilier façon Chantrie : 2 millions d'euros pour une porte d'entrée.

emprisonner un adversaire puissant dans un carcan compresseur ou assommer une vague d'ennemis pour donner le temps aux autres de se soigner, et j'en passe. Or ici, non seulement il nous manque la vision globale nécessaire à tout bon général pour apprécier la situation, mais on remarque en plus que les sorts du mage ont une finalité moins fine. Le cône de glace en est une parfaite illustration. Dans DAO, avant d'utiliser ce sort, vous deviez en mesurer parfaitement la portée et l'angle, de manière à ne pas venir immobiliser vos troupes en plus de celles du camp adverse. Pour vous aider, la zone du cône était alors symbolisée en surbrillance. Dans Rise to Power, il ne reste plus de cette aide qu'un simple arc de cercle jaune, une vague direction, en somme. Je m'empresse de poser la question à Mike : « Je ne risque pas de toucher mon guerrier avec ce sort ? ». « Non, les sorts de zone ne touchent que l'ennemi. Bien sûr, pour les joueurs à la recherche de challenge, les plus hardcore, cette option est ré-activable en augmentant le niveau de difficulté du jeu ». (Pour mémoire, dans DAO, cette option n'est présente que dans le mode le plus facile.) Cette réponse a sonné le glas de mes espérances vis-à-vis de Dragon Age II et de son approche tactique. Oui, je faisais partie de ceux qui ont pris maintes et maintes raclées dans certaines parties du premier épisode, avant de trouver le bon positionnement pour mes hommes, la bonne tactique de sioux à adopter. Et je faisais partie de ceux qui ont adoré ça. Aujourd'hui, je suis considéré comme l'exception, le hardcore gamer, la minorité. En un mot comme en cent, je ne suis plus, comme j'imagine beaucoup de joueurs PC, le cœur de cible de cette nouvelle mouture de Dragon Age. Le jeu sera-t-il tout moisi pour autant ? Certainement pas, mon ami ! Vous vous égarez ! Rise to Power présente un certain nombre de points très positifs, en termes d'immersion ou de storytelling. Et puis Bioware n'a pas l'habitude de nous livrer autre chose que des titres de qualité, il faut l'avouer. Simplement, alors que mon avion s'apprête à toucher le sol français, je le réalise : je serai certainement parmi ceux qui regretteront le choix de ce nouveau parti pris.

KRACOUKAS



... et beaucoup plus varié que pour le premier épisode.

BÊTA & TESTS

Opinion

PAR SUNDIN

La pizza ventriloque

Mon inspiration absente
Devant le manque de jeux
Lucky m'a dit : « Tu déchantes,
On se fait un croque-monsieur ? »

Plus sérieux que jamais,
J'ai balayé sa haine
N'écoutant que mon cœur,
Je me suis dit : « Tiens, un poème »

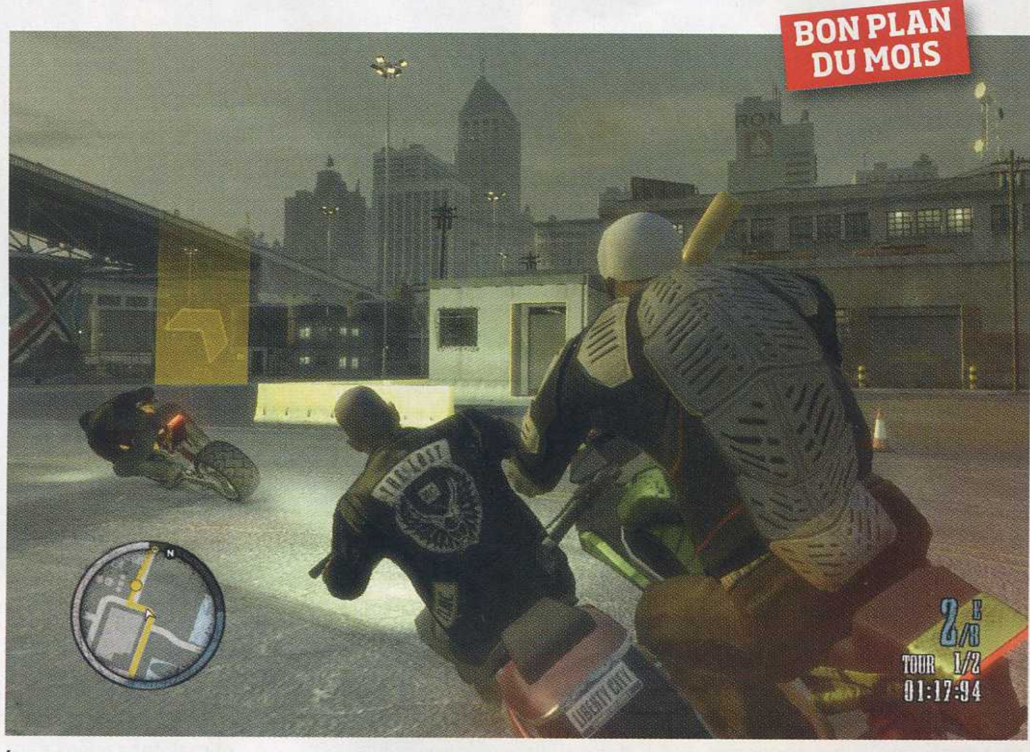
Ce mois-ci est bien calme
Alors que Noël approche
À qui va-t-on donner la palme ?
Sinon à un jeu moche

Il y aurait bien Football Manager
Mais ce n'est pas un jeu de guerre
Il y a aussi le correct The Ball,
Mais ça ne décolle jamais du sol

Et Dragon Age, notre focus ?
Sur huit pages bien chargées
Kracoukas dans son minibus
Vous dit tout avec honnêteté

On a connu mieux
Mais on a aussi connu pire
Comme des religieux
Ne croyons pas aux vampires

Attendons des jours meilleurs
Diablo III et autres joyeuseries
Sur notre chaise en tailleur
Réservons toute notre énergie



Éditeur Rockstar Games - **Développeur** Rockstar Games - **Prix** 40 euros

GRAND THEFT AUTO IV : ÉDITION COMPLÈTE

Ceci est un ultime appel, une ultime chance de se procurer ce qui a été sans aucun doute le phénomène de la cuvée vidéoludique 2008. Et pour la peine, je ne vais même pas vous présenter le jeu. Le jeu, vous le connaissez. Dites-moi plutôt pour quelles raisons ne l'avez-vous pas encore essayé ? Si, si, dites-le moi, on est entre nous pendant 1 000 signes alors avouez tout. Parce que bon, que vous hésitiez à sa sortie pour un portage PC mal optimisé (7/10 dans Joystick 214) passe encore, mais tout a été patché depuis. Alors quoi ? Il est où le problème ? Savonfou vous avait même prévenu à nouveau lors de la sortie des deux add-on, The Lost and Damned et The Ballad of Gay Tony (17/20 Joystick 231). Non, non, ne dites rien, vous n'avez plus d'excuses. Saisissez votre chance, elle vous en coûtera un peu moins de 40 euros, soit à peine un dixième de ce que dépense Lucky chez le Chilien tous les mois. Ridicule, hein ? Non, ne me remerciez pas, c'est normal.



DEATH POTE

J'ai profité du Paris Games Week pour jouer à Guild Wars 2 et je dois avouer que le titre d'ArenaNet m'a réconcilié avec les MMO. Beau, instinctif et dépourvu des lourdeurs habituelles du genre, c'est un vrai un plaisir !

JEU DU MOMENT : The Undergarden
JEU ATTENDU : Guild Wars 2



SUNDIN

Avis à ceux qui ont des cartes Magic perdues au fond d'un grenier : je rachète. J'ai bien dit, je rachète ! Pour les connaisseurs, je suis à la recherche de 4 Bazaar of Baghdad, à 600 euros max le carré. Merci.

JEU DU MOMENT : League of Legends
JEU ATTENDU : Bulletstorm



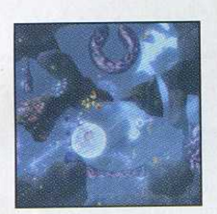
LUCKY

On répète les règles une dernière fois : all random, all mid ! No back, no TP, no recall, no GA, no fortify, no suicide, no bushes, no snowball. On prend tous une clarté amélio et un soin, et par pitié : on pense à refaire ses maîtrises !

JEU DU MOMENT : League of Legends
JEU ATTENDU : DotA 2



FOOTBALL MANAGER 2011 70
Deez vous dit pourquoi il est indispensable d'acheter la nouvelle version de FM.



THE UNDERGARDEN 76
Un jeu zen, non violent et onirique, voilà ce que vous propose The Undergarden.



THE BALL 79
Quand un mod marche du tonnerre, il peut parfois devenir un vrai jeu commercial. La preuve avec The Ball.

les tops du mois

FPS

1- Left 4 Dead 2
2- Team Fortress 2
3- BioShock

STR

1- StarCraft II
2- League of Legends
3- Empire Total War

SPORTS AUTOMOBILE

1- F1 2010
2- Colin McRae DiRT 2
3- GTR Evolution

MMORPG

1- World of Warcraft + ses add-on
2- Le Seigneur des Anneaux Online
3- Aion


StarCraft II


Left 4 Dead 2



F1 2010


World of Warcraft



YAVIN
Après deux heures instructives passées avec un sommelier, j'en ai déduit deux choses. La première, c'est que goûter les vins, c'est bien plus compliqué que tester des jeux vidéo. La seconde c'est, euh, pfiou, wow, j'suis bourrééé.

JEU DU MOMENT : Super Meat Boy
JEU ATTENDU : Bulletstorm



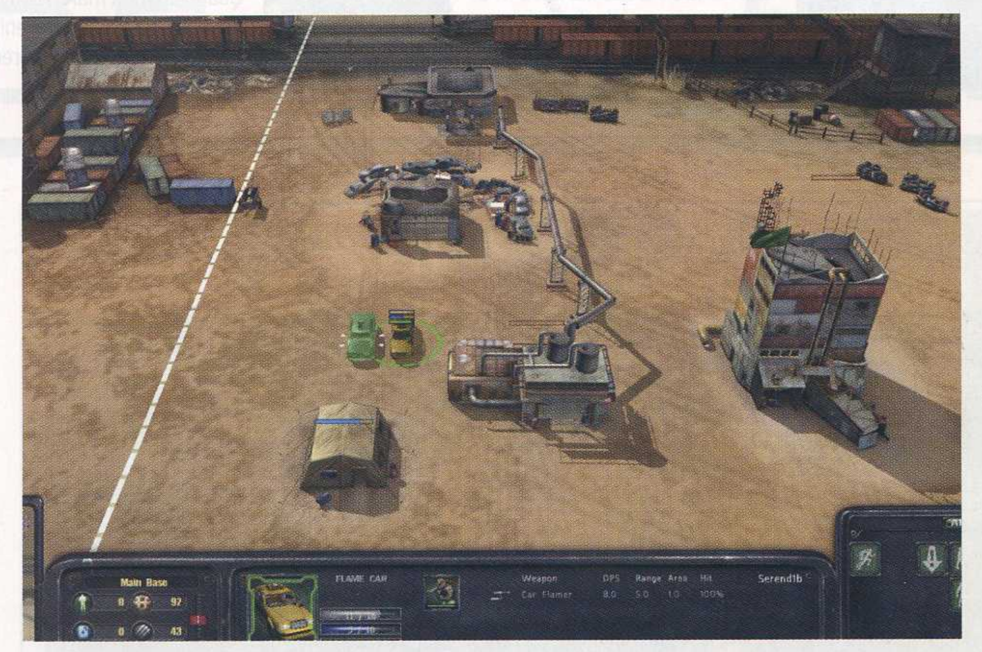
SAVONFOU
Comme les Peau d'cast ont l'air de plaire sur le blog, on va continuer. N'hésitez pas à nous envoyer des idées de thèmes pour les prochains numéros.... Mon Top Redac n'est pas drôle ? Parce qu'il vous fait rire d'habitude ?

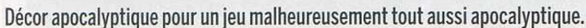
JEU DU MOMENT : World of Tanks
JEU ATTENDU : Shogun 2 Total War



KRACOUKAS
Chère LoL... J'ai bien essayé de lutter, mais ta violence verbale, tes humiliations incessantes sont pour moi des fardeaux trop lourds à porter. C'est décidé, je te quitte. Ne cherche plus à me revoir. Kracou.

JEU DU MOMENT : NBA2K11
JEU ATTENDU : Dragon Age II : Rise to Power





Décor apocalyptique pour un jeu malheureusement tout aussi apocalyptique.





Décor apocalypt... Comment ça, je l'ai déjà dit ?

Genre Stratégie temps réel / **Éditeur** – / **Développeur** BlueGiant Interactive / **Site** www.apoxgame.com / **Sortie** NC

APOX

LOUIS LA BROCANTE

Si je vous dis APOX, vous me dites ? Clé à mollette ? Tarte à la crème ? Non, non, rien à voir. APOX est un RTS post-apo qui nous vient des Indiens de BlueGiant Interactive... et qui sent la vache sacrée malade.

BETA TEST
★★★★★

Le studio BlueGiant ne doit pas avoir de gros moyens, et ça ne se voit que trop. APOX est pour le moment un RTS aussi sédui-sant qu'un renard empaillé et aussi fun qu'une boîte de thon. Y a du boulot !

Est-ce que vous vous souvenez de SunAge, un RTS sorti en 2008 développé par Vertex4 ? Je m'en doutais. Et vous ne vous souvenez pas non plus de ma preview écrite sous forme de conte dans le Joystick 201 ? Je m'en doutais aussi, pas de souci. « Mais pourquoi il me parle de ça, ce roux ? » Je vous en parle parce qu'APOX et ce fameux SunAge partagent bien des points communs. À commencer par le mec qui s'occupe du marketing. Ce type a une marotte dans sa poche, une seule, celle du old school, le retour aux sources et tout le toutim. « Comme StarCraft II ? » Non, non, le vrai old school, avec la technologie toute moisie qui va avec. Voyez ? Dommage, car j'avais été séduit par le thème (univers post-apo façon Mad Max, avec des bagnoles équipées de mitrailleuse ou de lance-flammes) autant que par les premiers screenshots.



Certains bâtiments neutres donnent accès à des super-unités. Un truc de ouf !

C'EST L'ACOPALYPSE !

Mais après quelques minutes passées sur la bêta, APOX m'a fait déchanter. La réalisation est d'un temps que les moins de 20 ans ne peuvent pas connaître (la bohème, lalala...). Et même si ce petit studio indien n'a pas les moyens d'un gros studio, c'en est trop, ou plutôt pas assez, pour excuser des décors qui piquent les yeux et des unités qui ont la taille d'une mite unijambiste. Dommage encore, car BlueGiant avait eu quelques idées originales : possibilité de faire des prisonniers dans le camp adverse, pouvoir lier une raffinerie à ses structures pour les approvisionner en gaz, ou encore des unités à munitions limitées (il s'agit de contrôler un bâtiment neutre pour s'approvisionner). Malheureusement, avec un rythme aussi peu survolté – prévoyez un RTT pour produire une armée digne de ce nom – on oubliera vite toutes ces petites trouvailles. Bref, si vous voulez mon avis, APOX est bien mal engagé, et même si les équipes de BlueGiant s'activent en ce moment même pour nous sortir des mises à jour régulières, je ne suis pas sûr que ça suffise. En fait, si, j'en suis même sûr.

SUNDIN

À RETENIR

APOX est le premier jeu du petit studio BlueGiant Interactive, créé en 2008 et basé à Hyderabad, en Inde. En dépit de moyens limités, le studio est ambitieux pour le multi de son RTS et proposera une centaine de cartes et un éditeur de maps. Eux y croient, c'est déjà ça.



On n'atteint pas le niveau « n'importe quoi » de Top Gun sur NES, mais les séquences de ravitaillement en vol sont quand même bien prises de chou.

Genre Simulateur de vol
Éditeur Ubisoft
Développeur Ubisoft Bucarest
Âge conseillé 12+
Site http://hawxgame.fr.ubi.com
Prix 50 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2,6 GHz, 3 Go de mémoire vive, carte graphique 256 Mo
Texte & voix en français

EN PILOTE AUTOMATIQUE

Tom Clancy's H.A.W.X.2

Quand la démocratie est menacée par des barbus aux commandes de poubelles volantes, qui appelle-t-on ? VOUS, car Tom Cruise est en vacances.

« La guerre du XXIe siècle se fera dans les airs ou ne se fera pas, mais si elle pouvait ne pas se faire, on ne s'en porterait pas plus mal. » Je ne sais plus si l'on doit attribuer cette phrase à Pappy Boyington ou au Mahatma Gandhi, mais elle trouve tout son sens quand on empoigne fermement le manche d'un Sukhoï Su-24 dans H.A.W.X.2. On est en effet de tous les sales coups ! Car s'il est quelque chose que l'on ne saurait reprocher à H.A.W.X.2, c'est bien un manque de variété. Jugez plutôt : passée la première mission d'entraînement, on doit intercepter un avion de ligne détourné par des terroristes, puis couvrir la retraite russe dans le Caucase en abattant les bombardiers séparatistes. Le temps de nous exposer un peu plus le scénario dont, à titre personnel, je n'ai rien à braire, et l'on se retrouve au poste de canonnier d'un AC130 pour une séquence complètement calquée sur celle de Modern Warfare, tant au niveau des graphismes que de la prise en main (ce qui en dit long sur l'exactitude de la simulation).

Au four et au moulin

Par la suite, on marque des sites à l'aide d'un drone, on frappe chirurgicalement de nuit ces mêmes sites et on procède à de l'élimination de V.I.P.
Si H.A.W.X.2 bénéficie de contrôles très simples, il se rattrape par les vagues incessantes d'ennemis qu'il vous jette à la face. En ce qui concerne la prise en main, jouer uniquement au clavier est un enfer. Une combinaison pad (pour les commandes principales et la direction) et clavier (pour les commandes secondaires comme sortir le train d'atterrissage) se révèle bien meilleure. Le must étant bien évidemment de disposer d'un bon vieux joystick des familles. Les missions

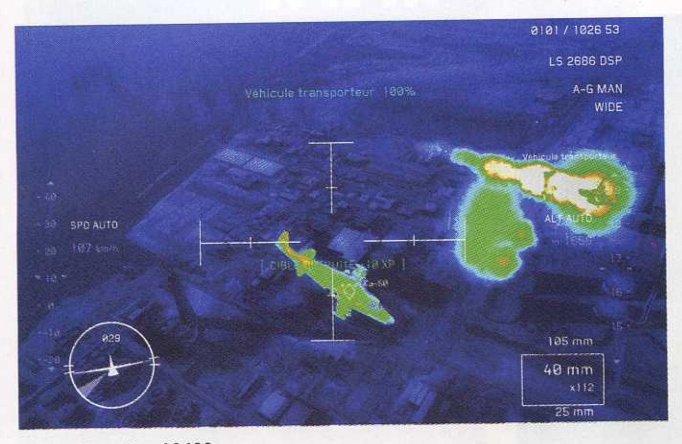
EN RÉSUMÉ

Suite peu surprenante, H.A.W.X.2 est plutôt bon simulateur (hem) de vol qui attache plus d'importance à l'adrénaline qu'à l'exactitude. La durée de vie et votre coucou en titane renforcé sont à déplorer.

PLUS
- La variété des missions
- De beaux effets visuels
- Fun et efficace

MOINS
- Durée de vie
- Avions trop résistants
- Scénario nullissime

VERDICT 14/20



Mission de nuit en AC 130.



Le « Warthog » est solide et puissant, mais il a un sacré gros cul.

« Le plaisir de la victoire est vite amputé quand on comprend que l'on est quasiment indestructible. »

affichent un rythme de plus en plus soutenu, avec des objectifs de plus en plus difficiles à réaliser et souvent à gérer en simultanée. H.A.W.X.2 remplit bien son rôle de shooter vitaminé et fun mais se plante selon moi sur deux points. Première chose : la résistance des avions. Alors que les tango zoulous adverses explosent sous quelques rafales de canon, les zincs que l'on pilote encaissent sans broncher obus de Flak et missiles de type Fox 2. Le plaisir de la victoire est vite amputé quand on comprend que l'on est, en fait, quasiment indestructible. Deuxième problème : la durée de vie. Deux après-midi pour finir le scénario, c'est court, mais il faut bien avouer, hélas, que l'on nous habitue à pire en ce moment.

SAVONFOU

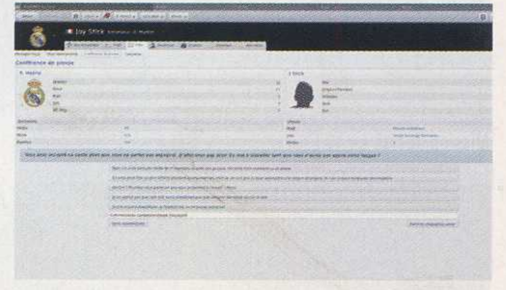
ATTERRIS ET PÉRILS

Pour ne pas se faire accuser de reprendre telle quelle la formule du premier épisode, Ubisoft Bucarest a ajouté des phases d'atterrissage et de décollage. Même sans assistance, cela n'a rien d'épreuves insurmontables. On peut théoriquement aller se ravitailler au milieu d'une mission, mais concrètement, on dispose de réserves en carburant et munitions tellement colossales qu'il faut vraiment aimer se compliquer la vie.



Des célébrations de but plus variées ont été intégrées pour donner un aspect plus festif aux rencontres.





Les questions des conférences de presse sont toujours aussi vaches.

Genre Gestion
Éditeur Sega
Développeur Sports Interactive
Âge conseillé 3+
Site www.footballmanager.com
Prix 45 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 1.4 GHz, 1 Go de Ram, carte vidéo 128 Mo
Texte & voix en français

INDÉTRÔNABLE !

Football Manager 2011

Bonjour Monsieur le contorsionniste. J'aurais besoin de votre avis d'expert. Comment faire entrer tout le test de FM2011 sur une seule page ? Je suis sérieux, aidez-moi !

Je ne suis pas dans la panade ! Moi qui avais prévu de disserter des heures sur les qualités de cet épisode 2011, je me retrouve avec seulement quelques lignes à griffonner. Bon, alors tâchons d'être concis et d'aller droit au but tel Brandao sur un terrain synthétique. Vous voulez savoir pourquoi acheter le nouveau Football Manager est impératif ? Sachez déjà que le jeu est propre. Il n'est pas bardé de tous ces bugs gênants qui nous forcent parfois à attendre les patchs correctifs. Ensuite, il faut noter que le rendu 3D a fait des progrès considérables par rapport à l'année dernière. Au-delà de la qualité visuelle offerte par les supporters et les animations, on remarque que les situations de jeu sont étroitement liées au coaching. Normal, me direz-vous. Mais jamais la série n'avait offert une telle réactivité entre ce qui se passe dans les vestiaires et les conséquences que cela entraîne sur la pelouse. Les consignes sont respectées au doigt et à l'œil, ce qui flatte évidemment l'ego des Laurent Blanc virtuels que nous sommes tous.

Non-diplomates s'abstenir

Sinon, la grosse nouveauté de ce volet reste l'apparition des agents de joueurs. Non seulement ces crapules vous proposent leurs poulains boiteux à tout bout de champ, mais surtout ils s'incrustent dans les négociations salariales. Pour chaque transfert, un bras de fer s'engage et il faut lutter vaillamment pour ne pas se retrouver à poil niveau finances. Surtout que les margoulins d'agents réclament des honoraires faramineux ! Bon, on n'a pas le temps pour une transition pertinente alors on enchaîne tout de suite avec l'aspect relationnel, qui est vraiment l'un des points forts du jeu. Les discussions, que ce soit avec les médias ou avec ses joueurs, sont plus pointues que jamais. Et surtout, elles ne sont jamais anodines. Une remarque toute gentille peut vite engendrer un clash mémorable si l'un de vos gars est particulièrement susceptible. Déjà le bas de page ? Non ! Attendez ! J'ai encore plein de choses à dire. Laissez-moi m'expr... mmmh ! Mmmmh !

DEEZ



Attention, vous êtes sur le point d'assister à un but de Gignac.

EN RÉSUMÉ

Football Manager 2011 réussit la prouesse d'approfondir encore le gameplay de la série. Tous les ajouts s'avèrent en effet pertinents et parviennent à enrichir une franchise dont on ne lasse jamais.

PLUS

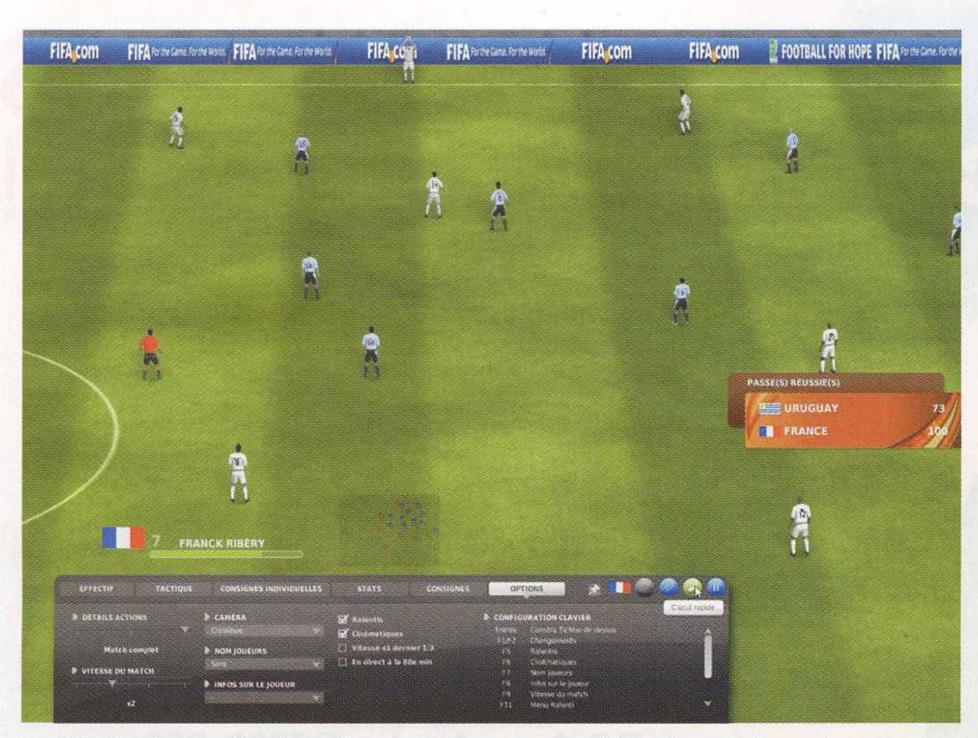
- L'aspect relationnel
- L'intégration des agents
- Le rendu 3D en progrès

MOINS

- Quelques bugs de traduction
- Encore trop facile ?

VERDICT 18/20





Il y a différents angles de caméra, notamment un au ras de la pelouse, pour une vision proche de celle d'un coach en vrai.





Prochainement sur vos écrans, Abidal of the Dead.

Genre Gestion
Éditeur Electronic Arts
Développeur EA Sports
Âge conseillé 3+
Site www.lfp-xclusif.net
Prix 45 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2.4 GHz, 1 Go de Ram, carte vidéo 256 Mo
Texte & voix en français

LES SIMS : KIT JOSÉ MOURINHO

LFP Manager 11

Bon alors, Michel, tu joues avant-centre. Toi, Jean-Michel, tu prends le numéro dix. Michelle, tu prépares les frites pour la buvette. Et toi, chérie, tu vas changer la couche du petit.

Il y a deux mystères dans le monde. Le premier, c'est comment le Chilien arrive à me réclamer 40 euros quand je commande quatre cocktails à 7,50 euros chacun ? Le deuxième, c'est d'où vient l'engouement pour LFP Manager ? Sérieusement, pour les amateurs de simulations de vie, il y a les Sims. Et pour ce qui est de la gestion sportive, Football Manager surclasse la concurrence depuis des lustres. Et pourtant, la licence d'EA Sports continue de s'écouler auprès de milliers d'inconditionnels chaque année. Si vous avez une explication à me fournir, je suis preneur. Parce que, personnellement, ça ne m'intéresse pas du tout de fonder une famille en compagnie d'un Philippin chevelu (oui il est possible de cocher la case « homosexuel » en début de partie). Pas plus que je n'ai envie de m'investir dans les finances de la buvette du stade. Ce que j'attends d'un jeu de ce type, c'est de la profondeur, du réalisme et pourquoi pas de l'intensité lors des grands rendez-vous.

Respecteeeez mon autoritéééé !

Il faut bien reconnaître que tous ces ingrédients sont absents de LFP Manager 11. Tactiquement, le soft apparaît suranné tant les possibilités stratégiques sont pauvres comparé à FM. Pire, on a souvent l'impression que les joueurs se foutent royalement des consignes et jouent comme bon leur semble, pour un résultat fatalement aléatoire. Quant au moteur 3D, longtemps loué pour son excellence quand la concurrence n'affichait qu'un simple live text, il est carrément désuet aujourd'hui. Même si le rendu est toujours très honnête par rapport à la concurrence, les situations de jeu qui s'y déroulent ne ressemblent à rien et aboutissent la plupart du temps à des actions improbables. Alors oui, certes, il y aura toujours des joueurs pour s'extasier devant les parties multijoueurs, la possibilité de revivre la formidable Coupe du Monde 2010 ou encore devant ces fameuses interactions sociales qui, moi, me sortent pas les trous de nez. Mais si on est un poil réaliste, on avoue vite que LFP Manager ne fait pas le poids. Cette année non plus.

DEEZ

EN RÉSUMÉ

Vous connaissez le poncif « pour les fans du genre ». Eh ben voilà, c'est ça ma conclusion. LFP Manager 11 s'adresse exclusivement à ses groupies. Grand bien leur fasse mais moi, je passe mon chemin.

PLUS
- Le multijoueur
- Créer son club de A à Z

MOINS
- Beaucoup moins riche que son rival
- Approche superficielle du coaching
- Le rendu 3D irréaliste

VERDICT 11/20



Toujours pas de GEM pour créer une station de ski, cette montagne ne me servira donc à rien.

Genre City Builder
Éditeur Focus Home Interactive
Développeur Le fantôme de Monte Cristo
Âge conseillé 3+
Site http://www2.citiesxl.com
Prix 40 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2,5 GHz, 1,5 Go de Ram, carte vidéo 512 Mo
Texte & voix en français

PROCÉDÉ COMMERCIAL DOUTEUX

Cities XL 2011

Honnêtement, j'étais très triste d'assister à la mort du jeu de gestion de Monte Cristo quelques semaines après sa sortie. Cela étant dit, je ne suis pas certain que voir son zombie sortir de terre m'enchante.

On m'avait dit : « Tu vas voir, ils ont mis tout ce qu'ils avaient promis la première fois. » Je m'attendais donc, à faire jaillir du sable d'opulentes stations balnéaires, à entrelacer remontées mécaniques et pistes de ski. Que nenni, pauvre diable ! Les GEM, ces minijeux de gestion touristique que j'ai attendus des mois sont toujours absents. Ma première ville, Val Savon, mon « Megève Killer », a donc été fondée inutilement sur des versants neigeux ! Ivre de rage, je me suis restreint à ce que je sais faire de mieux : tout pourrir avec de l'industrie lourde, entasser des travailleurs misérables et crasseux dans des quartiers éloignés de mon centre d'affaires, de mes plus magnifiques avenues et des espaces prévus pour loger mes CSP+. Vois-tu ce que tu m'obliges à faire, Cities XL ? Reproduire le schéma archaïque de la division des classes sociales, tout ça parce que tu es incapable de tenir tes promesses !

Prisonnier du bitume

Il n'y a donc rien de neuf dans cette réédition du titre de feu Monte Cristo ? Si, quelques ajouts mineurs prévus de loooongue date : les transports en commun et les packs de bâtiments médiévaux et asiatiques. En fait, on aurait même plutôt retiré des choses, puisque le jeu se joue désormais entièrement hors ligne. Le principe d'échanges entre joueurs et de bâtiments spéciaux à construire à plusieurs (ce qui n'avait jamais très bien fonctionné, il est vrai) a disparu en même temps que les serveurs. Pour le reste, je vous renvoie à mon test du Joystick 224S (6/10), car on retrouve ici les qualités et les défauts du volet (très correct) sorti il y a un an. Sauf que ces mêmes imperfections sont plus difficilement excusables à l'heure où l'on essaye de nous revendre une « nouvelle version » du jeu. Pourquoi l'interface est-elle toujours composée pour moitié de boutons de trois pixels et demi ? Pourquoi le système contraignant de token (des jetons représentant le flux de ressources excédentaires à échanger) qui avait un sens en multi a-t-il été transposé sans ménagement à un soft désormais 100 % solo ? Non, ne répondez pas, ces questions n'étaient que rhétoriques.

SAVONFOU

EN RÉSUMÉ

En dehors de deux packs de bâtiments et les transports urbains, rien n'a changé en un an. Cities XL 2011 a les mêmes qualités et les mêmes problèmes d'ergonomie lourdingue… même le prix est quasiment identique.

PLUS

- Les transports urbains
- Macrogestion de la ville simple
- Chais pas moi, la cinématique d'intro ?

MOINS

- Disparition du mode online
- Navigation entre les menus nazes
- Où sont les GEM ?

VERDICT 9/20





Un screenshot comme ça moi, ça me donne envie de devenir poète.





Ces fruits-là sont lourds et servent à abaisser les obstacles.

Genre Puzzle
Éditeur Atari
Développeur Vitamin G Studios
Âge conseillé 3+
Site http://vitaming-studios.com/games/game01/moreinfo.php
Prix 8 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU Core 2 Duo 2.0 GHz, 1 Go de Ram, carte vidéo 256 Mo
Texte en français **& voix** –

ZEN ATTITUDE

The Undergarden

Votre couleur préférée est le rose fluo, vous vénérez Yavin et ses jeux indépendants et vous avez terminé Aquaria 18 fois depuis cet été ? Essayez donc The Undergarden.

Cher lecteur. Je reviens d'un lointain séjour. Un séjour dans un monde aquatique souterrain, où la flore brille de mille feux, jaunes, orangés, rouges ou violacés. Dans la peau d'une étrange petite bête bleue, j'ai récolté du pollen et j'ai cueilli des fruits très spéciaux. Des fruits qui explosent, des fruits qui éclairent, des fruits qui aimantent, des fruits qui flottent, des fruits qui coulent... à chacun son utilité : pousser ou détruire un obstacle, explorer les sombres profondeurs marines ou déclencher un mécanisme magnétique pour s'ouvrir une porte de sortie. J'ai exploré, un peu, j'ai résolu des puzzles, beaucoup, et j'ai pollinisé ce superbe et étonnant fond marin, énormément. Le tout sur un fond sonore tout ce qu'il y a de plus zen. The Undergarden est un jeu comme on en voit peu, et il est appréciable pour ça.

Zen, restons zen

Impossible de ne pas penser à Aquaria en posant ses mains sur The Undergarden, la difficulté en moins. Le titre de Vitamin G Studios se veut très permissif : on ne meurt pas et on avance vite, pour peu qu'on ait un peu de jugeote. Les puzzles ne sont jamais complexes et les surfaces à explorer limitées. Le (maigre) challenge consiste plutôt à terminer chaque niveau en ayant pollinisé toutes les fleurs et découvert les quelques bonus cachés. Même si ce choix est délibéré de la part du studio et de son éditeur, on aurait sans doute aimé un peu plus de ce côté-là. Imaginez The Undergarden comme un voyage paisible et agréable dans un palace 5 étoiles, pas comme un trekking au Népal avec Savonfou dans la peau du guide local.
Visuellement en revanche, Vitamin G Studios nous a donné pleine satisfaction. Rarement nos mirettes ont été si flattées cette année : le rendu des couleurs est sublime, et les animations en mettent plein la vue. Je reviens donc de ce séjour étrange avec des impressions positives et une zenitude absolue. The Undergarden a sans aucun doute sa place parmi tous ces « petits » jeux qui n'ont rien à envier aux « grands ».

SUNDIN

EN RÉSUMÉ

The Undergarden est un voyage onirique et divertissant, en dépit du cruel manque de challenge. Le titre de Vitamin G Studios compense avec un rendu visuel éblouissant et un rythme très « zen ».

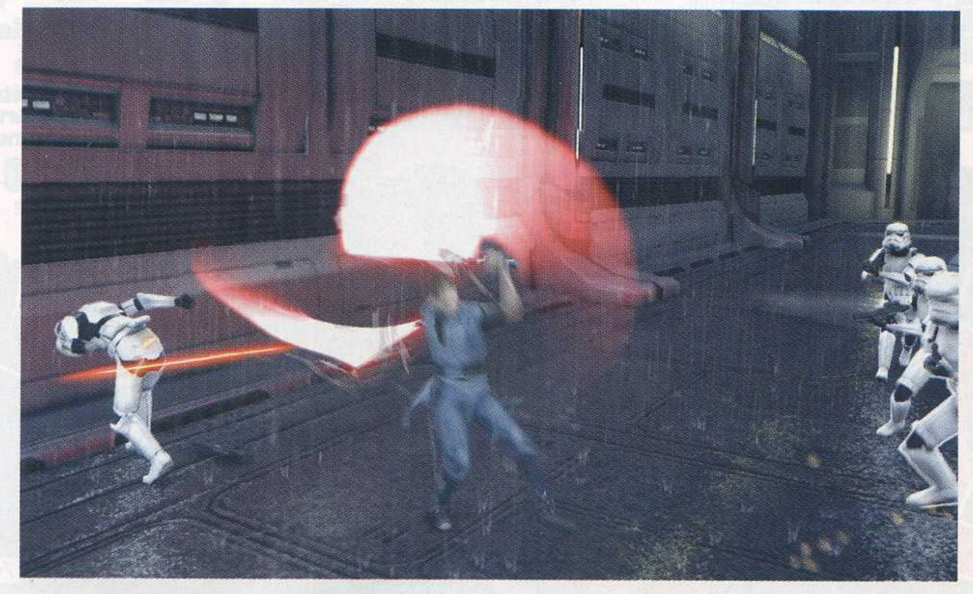
PLUS
- Mon dieu, ces couleurs !
- Le zen, c'est bon
- Co-op possible à 2
- 8 euros

MOINS
- Trop facile
- Quelques situations redondantes

VERDICT 15/20



GOELAND.FR
HUMOUR-SLOGANS-ROCK-JEUX VIDEO-MOVIES...
bénéficiez de
10 %
sur tout le site
en saisissant
ce code promo :
JOY237GO
OFFRE VALABLE
du 26 novembre
au 31 décembre
2010
IMPORTS
T20829
T23175
ZIP20731
TF22144
TF23411
T23166
T23045
TF22320
Ajouter comme amie
TFL17458
TF22277
TF21078
TF19198
TF20731
TF11502
T23056
T22366
TF23080
TF23133
TF20979
T23414
T20823
T22785
T22917
BEWARE!
GAMER AT WORK
TEE-SHIRTS FILLES : 15€
BOX19134
BOX19136
T22916N
BOX19135
Les Jeux Vidéo
ont ruiné ma vie
il m'en reste deux
T23200
T22189
T20731
BOX19131
BOX19133
ATARI
T22838
TEE-SHIRTS : 14€
BOITES A BONBONS EN METAL : 6€
Tee-shirts/sweats/baggys/sacs/casquettes
bijoux/posters/accessoires/etc...
COMMANDE PAR TEL: 01-49-44-77-00
COMMANDE EN LIGNE: WWW.GOELAND.FR
LES MODELES DU CATALOGUE GOELAND SONT DISPONIBLES A « LA BOUTIK »
7 RUE KELLER -75011-PARIS ET 14 RUE DE L'ARCHE SECHE - 44000 - NANTES



Et comme on dit toujours après un combo : « On your bread ! ».



Le Gorog, un des premiers de ces nouveaux boss géants.

Genre Beat them All
Éditeur Activision
Développeur LucasArts
Âge conseillé 16+
Site www.lucasarts.com/games/theforceunleashed2/
Prix 50 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU Core 2 Duo 2.4 GHz, 2 Go de Ram, carte vidéo 256 Mo
Texte & voix en français

LA FORCE DE L'ENNUI

Star Wars : Le pouvoir de la Force II

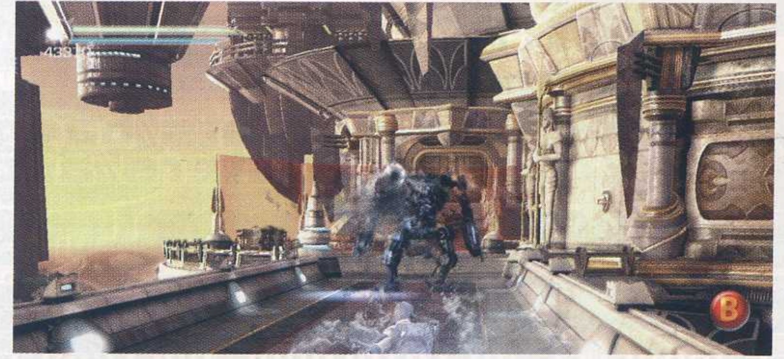
Avec Lucky, on a inventé une nouvelle manière de tester les jeux : lui prend les notes, et moi je joue. Le problème avec Le Pouvoir de la Force II, c'est que le plus chiant, c'était de jouer.

Quel ignoble troll je suis ! Mes parents devraient avoir honte ! C'est vrai quoi, primo on ne critique pas gratuitement un jeu tiré de l'univers de Star Wars. Secundo, Le pouvoir de la Force premier du nom s'est vendu à 7 millions de boîtes, preuve que le jeu avait certaines qualités. Le Sieur Lucky, déjà lui, avait quand même collé un 6/10 à la version PC, à cause d'un code optimisé avec les pieds. Mais en bon professionnel que je suis, j'ai tenu à commencer cette seconde aventure avec le sourire : les cinématiques sont superbes et les premiers enchaînements maîtrisés sont jouissifs. Quelques menues nouveautés sympathiques sont au programme, comme la possibilité de contrôler les ennemis les plus faibles (qui se suicideront ou se retourneront contre leur camp). Comme dans le premier épisode, on retrouve aussi ce tout petit aspect RPG avec divers sabres à récupérer et des pouvoirs évolutifs (répulsion, projection, foudre...). Ouais, bon, mais encore ? Mais encore des boss. Des boss immenses hauts de 20 pouces façon God of War ou Bayonnetta. Un bel effort, mais un effort inutile aura noté Lucky sur mon calepin.

Plein les yeux... ou pas !

Déjà parce que la taille ne fait pas tout (ça, c'est de Deez), et ensuite parce qu'une nouvelle fois, le jeu a eu droit à une optimisation en mousse de canard. La vraie prouesse de LucasArts, c'est de faire ramer un jeu à 25 images par seconde. Épique ! Au-delà de cet impardonnable écueil – sans compter les bugs graphiques –, c'est surtout que Le pouvoir de la Force II est un beat them all pas vraiment passionnant. Un peu comme tous les jeux moyens, ça manque d'intensité, de tension, de moments forts et bien entendu, de naïades dénudées. Lucky conclura donc pour moi avec un bon mot dont il a le secret : « Le pouvoir de la Force II, c'est plus fun qu'une visite chez le dentiste, mais c'est pas l'extase quand même ». Un poète, ce Lucky, un poète !

SUNDIN



Un, deux, trois, soleil !

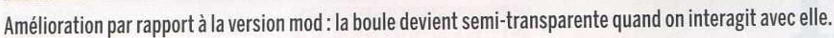
EN RÉSUMÉ

On a eu beau attendre Le pouvoir de la Force II comme on attend la visite médicale, on est quand même déçu. Le jeu n'est pas foncièrement mauvais mais il est trop mal optimisé pour rester dans les annales.

PLUS
- Univers Star Wars
- Les cinématiques qui poutrent
- Des combos jouissifs

MOINS
- Pas très beau
- Décors assez vides
- Pas épique pour un sou

VERDICT 10/20



Amélioration par rapport à la version mod : la boule devient semi-transparente quand on interagit avec elle.



Oh momie, momie momie blue !

Genre FPP (First Person Puzzle)
Éditeur Tripwire Interactive
Développeur Teotl Studios
Âge conseillé 14+
Site http://theball.toltecstudios.com
Prix 17 euros environ sur Steam
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, carte vidéo GeForce 8800
Texte en français **& voix** –

UN CONCEPT COUILLU MAIS...

The Ball

Elle est belle, ma boule. Toute ronde, bien pleine. Je peux plus la quitter ma boule. Je me sens viril avec ma boule. Qu'est-ce que je ferais sans ma boule ?

À la base de la base, The Ball est un mod à succès développé pour Unreal Tournament 3. Meilleure création solo en 2008 chez Mod DB, primé dans plusieurs catégories lors du dernier Make Something Unreal Contest d'Epic, utilisé pour promouvoir la sortie de l'UDK (voir Joystick 226), The Ball sort aujourd'hui sur Steam en version commerciale. La « boule » repose sur un pitch tout simple : un archéologue tombe dans une crevasse et se retrouve perdu dans les tréfonds d'un volcan mexicain. Après avoir repris ses esprits, il s'aperçoit alors que son destin est maintenant lié à un artefact mystérieux, une boule, qu'il va pouvoir manier à sa guise (soit en la poussant, soit en l'attirant vers lui) pour progresser dans le décor.

Où quelle est ma boule ?

The Ball est une production unique ; c'est le premier jeu où le joueur s'attache à une boule de métal. Je me suis ainsi surpris plusieurs fois à susurrer des mots doux à ma boule : « Allez la boule, viens ! », « T'es où, la boule ? », « Montre leur qui c'est l'patron, la boule ! ». Car la boule a des avantages multiples : elle peut servir de bouclier, casser des murs ou encore activer des interrupteurs spéciaux... Cette idée a déjà été exploitée ailleurs (pas plus tard que le mois dernier, ponctuellement, dans le Lara Croft) mais ça fonctionne bien ici aussi. Le problème... Oui, y a un problème... est que The Ball manque de ce que j'appellerai « des moments de ouf qui font te dire que t'es trop heureux de pas avoir une copine pour geeker toute la nuit ». Le level design n'étonne que rarement, nous proposant des énigmes et des situations convenues. Les quelques combats à disputer, contre des momies, sont également assez brouillons. Quant aux graphismes, on retrouve comme toujours avec l'Unreal Engine, ces textures marronnasses et un brin baveuses. Alors ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit, The Ball reste une production intéressante, de par son concept, mais il est clair que je m'attendais à une expérience plus intense, surtout pour 17 euros.

SUNDIN

EN RÉSUMÉ

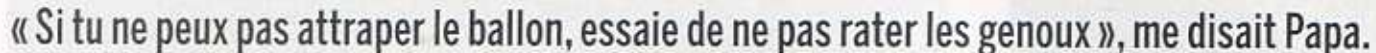
Un concept de puzzle/action intéressant mais qui pêche par un level design pas toujours inspiré et une direction artistique médiocre. Un bon mod ne suffit pas à faire un bon jeu commercial.

PLUS
- Concept intéressant
- S'attacher à une boule c'est énorme !
- C'est vraiment éno0000rrme !

MOINS
- Level design un peu faiblard
- Combats brouillons
- Graphismes quelconques

VERDICT  **11/20**





« Si tu ne peux pas attraper le ballon, essaie de ne pas rater les genoux », me disait Papa.





Besoin d'une paire de baskets ? Payez-vous celle de MJ !

Genre Sport
Éditeur 2K Sports
Développeur Visual Concepts
Âge conseillé Tout public
Site www.2ksports.com/nba2k11
Prix 30 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2,4 GHz, 1 Go de Ram, ATI X1300 or Nvidia 6600
Texte en français **& voix** en anglais

UN PIED SUR LE PODIUM

NBA 2K11

Le match s'accélère ! Feinte de corps, il passe Bryant, se glisse dans la défense ! Hoooulàlàlàlà, quel dunk ! Kra-cou ! Kra-cou ! Kracou ? KRACOU ! Réveille-toi, faut aller bosser, là !

Michael « Air » Jordan... Ce nom n'évoque peut-être pour vous qu'une lointaine et vague légende du basket-ball américain, mais dans les années 90, il représentait le rêve de tout une génération de lycéens boutonneux. Combien de jeunes âmes ont ainsi sué à grosses gouttes sur les parquets dans l'espoir d'égaler le mythe ? Et combien ont comme moi découvert avec dépit qu'une détente de bulot et un jeu défensif qualifié de barbare étaient loin de suffire pour entrer dans l'histoire ? Allez, il est temps d'enterrer définitivement ses vilaines déconvenues, puisque cette année Visual Concepts nous donne l'occasion d'une belle revanche, en articulant sa cuvée NBA 2K11 autour de la fameuse star du ballon orange. Et la chose tend à devenir coutumière, mais une fois de plus, je n'aurai pas grand-chose à y redire.

Dans la peau d'un chauve

Bien entendu, le joueur inexpérimenté devra passer par quelques phases d'apprentissage pour bien maîtriser l'artiste. Mais le système de contrôle « isomotion » fait des merveilles (le stick gauche gère les déplacements, tandis que le droit dirige les tirs, sachant qu'une simple commande n'engendre pas le même mouvement selon votre position sur le terrain et par rapport au panier), et le mode Entraînement, bien qu'un peu trop dépouillé à mon goût, saura vous initier aux innombrables possibilités offensives ou défensives. Une fois ces bases acquises, plus aucune hésitation : sélectionnez l'un des nombreux modes disponibles, et claquez dunks et tirs à trois points sur la tête des plus grandes stars. Stars passées, bien sûr, mais aussi contemporaines, puisque non content de vous permettre de rejouer les moments les plus marquants de la carrière de MJ, NBA 2K11 vous propose d'opposer, par exemple, les Bulls de 1995 au Lakers de 2010. À côté de ça, on retrouve tout ce qui a fait le succès de l'édition précédente, notamment ce mode « Mon joueur » toujours aussi immersif. J'aurais juste apprécié de voir disparaître cette interface de menus obscure et gonflante, mais que voulez-vous... On ne peut pas toujours tout avoir.

KRACOUKAS



Larry Bird, aussi surnommé « L'homme moumoute » par ses potes des Celtics.

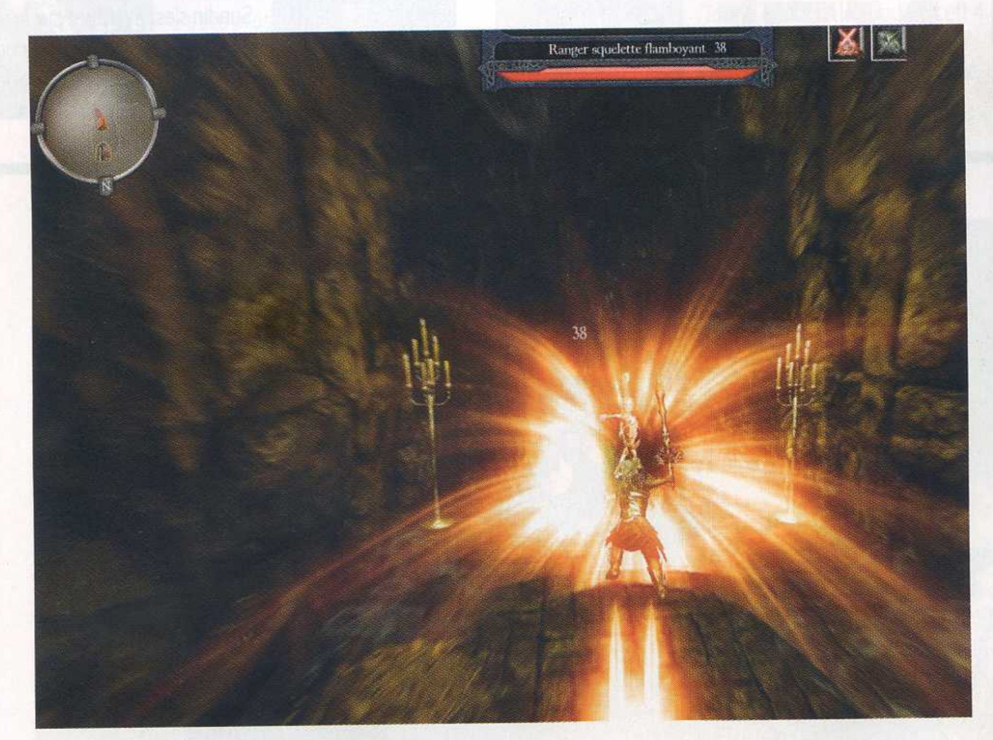
EN RÉSUMÉ

Visual Concepts nous offre cette fois encore une simulation complète et accessible. Pour 30 euros, aucune hésitation à avoir, donc, et ce, que vous possédiez ou non l'édition 2K10.

PLUS
- Prise en main rapide
- Le mode Mon joueur, encore
- Énorme contenu, encore
- Michael ! Michael ! Michael !

MOINS
- Maudits menus
- Le mode Entraînement un peu léger

VERDICT 17/20



Une erreur d'appréciation, et c'est la mort.



Divinity II : le fantasme du petit chimiste.

Genre RPG
Éditeur Focus Home Interactive
Développeur Larian Studios/Belgique
Âge conseillé 12+
Site www.divinity2.com/
Prix 40 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2,6 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 512 Mo
Texte & voix en français

LA FIN, LA VRAIE

Divinity II : The Dragon Knight Saga

Achtung ! Chapô chiant mais informatif : The Dragon Knight Saga est la compilation du RPG Divinity II : Ego Draconis et de sa suite/DLC Flames of Vengeance à laquelle ce texte se consacre.

La fin de Divinity II : Ego Draconis ne laissait pas planer le doute : une suite viendrait. L'ignoble Damian, qui devait mourir si sa bien-aimée ressuscitait, s'apprêtait à lancer son assaut final contre Aleroth. Et nous ? Après nous être fait salement enfler, nous étions prisonniers dans les limbes à côté de l'Élu Divin, l'espoir de tout Rivellon que l'on croyait mort. Flames of Vengeance commence donc avec un objectif clair : libérer l'élu Divin, et sortir le pays de la mouise. Et ça tombe bien, car un spectre nous propose un marché : il nous fait revenir dans notre dimension à la toute petite condition qu'on l'invoque pour qu'il puisse lui aussi venir sur terre. Trop sympa le mec. Marché de dupe ? Bof, on n'est plus à ça près. Nous voilà donc de retour à Aleroth (que l'on peut enfin visiter) avec un personnage niveau 35 à modeler entièrement si l'on n'a pas gardé sa sauvegarde d'Ego Draconis. On trouve en prime des marchands proposant les armes les plus bill du jeu de base.

Aleroth, ça te libérera

La ville a beau être assiégée, les gens continuent leur petite vie et nous arrêtent tous les cinq mètres pour nous demander de jouer au facteur ou au bureau des objets trouvés. J'ai vu plus héroïque comme début mais ça s'améliore dès que l'on passe les portes de la ville. Pour le reste, Flames of Vengeance a le même profil qu'Ego Draconis : celui d'un RPG exigeant mais pas dénué d'humour, où la moindre erreur se paye cash. Un cafouillage dans l'enchaînement des sorts, des points de compétences trop dispersés, et c'est le drame. Sa difficulté est quand même mieux dosée et ne souffre plus d'écarts trop importants d'un donjon à l'autre. Un regret : les skins des ennemis sont toujours aussi semblables. Hormis le nom sur la barre de vie et son DPS, rien ne distingue le terrible revenant des Fouilles de Gula du fantôme de « Jojo le péquenaud » que l'on a occis quand on était encore niveau 3. Un peu plus de diversité aurait été bienvenue. Mais pas de quoi gâcher notre plaisir, heureusement.

SAVONFOU

EN RÉSUMÉ

La suite logique d'Ego Draconis a mis un peu d'eau dans son sang de vierge mais reste ardu. En dépit du léger manque de panache du début, l'aventure est plaisante, rythmée et délicieusement pince-sans-rire.

PLUS
- On avait VRAIMENT envie de se venger
- Difficulté mieux dosée
- Humour omniprésent

MOINS
- Certains passages restent horribles
- Ennemis peu variés
- Aleroth et sa banlieue uniquement

VERDICT 14/20



NEWS 84
Sundin s'est aventuré sur la bêta ouverte de Company of Heroes Online et nous revient avec des impressions plein sa besace.

Édito

PAR LUCKY

Merci Ken

« L'innovation naît sur PC. Si vous voulez connaître l'avenir du jeu, achetez-en un », Ken Levine l'a dit ! Le créateur de BioShock 1 & 3 (les bons BioShock donc), nonobstant le fait que ce sont les consoles qui l'ont rendu riche, est un des rares développeurs multiplateforme à oser défendre nos machines, en pointant du doigt le fait qu'Halo, Mass Effect ou Call of Duty, sont les œuvres de développeurs ayant fait leurs classes sur PC. Selon lui, c'est là que « peut opérer la magie », là qu'une idée peut-être mise en place, sans avoir à passer par une épreuve de viabilité marketing fatale dans 90% des cas. Et si beaucoup de ces idées sont douteuses, « parfois surgissent des Steam, DotA ou des Minecraft, et là, développeurs comme joueurs se disent qu'ils ont bien de la chance qu'un tel projet ait été possible ». En ces temps où nous autres joueurs PC, avons souvent l'impression d'être les grands oubliés de l'innovation (ou la cinquième roue de la moto si vous préférez), il est bon d'entendre un tel discours. Ken, au nom de la rédaction et de toutes les Barbie du monde, merci !





Minecraft ■ Le vrai Lego Universe est ici

Qui aime trop châtie trop

Depuis quelques mois, tous les joueurs de bon goût passent leurs nuits, et une trop grande partie de leur temps de travail, à jouer à l'étonnant Minecraft. Des développeurs de Team Fortress 2 à la légendaire rédaction de Joystick, tous ont succombé au charme tout en pixels de ce jeu de Lego gigantesque. Comme vous le disait déjà le mois dernier notre bon Yavin, devant tant d'enthousiasme, Markus Persson aka Notch, unique développeur du jeu, a sorti l'alpha multijoueur de Minecraft à 10 euros afin de « soutenir ses travaux ». Hélas, ô destin farceur, du jour au lendemain, le Monsieur est devenu millionnaire, et a brusquement délaissé ses lignes de code Java pour se mettre en quête de partenaires commerciaux et de développeurs auxiliaires. L'intention est tout à fait louable en soi, mais du coup, le rythme des updates s'est drastiquement ralenti. Désargenté, Notch nous avait promis du rêve : un mode donjon/aventure, un système de guilde, une gestion des cycles saisonniers, des events, des tonnes de nouveaux objets à crafter... Devenu riche, il n'a presque plus touché à son jeu. C'est alors qu'une poignée de joueurs ont sombré dans la folie, et se sont acharnés à « attaquer » jour et nuit le site Minecraft.net. L'attentat, que dis-je, le siège, a ensuite été revendiqué sur 4Chan : nous avons payé un jeu, nous attendons des updates. Pris en otage par ses fans, Markus Persson s'est attelé à « combattre » les hackers en renforçant la sécurité de son infrastructure. Pendant des semaines donc, les pirates ont attaqué Notch pour qu'il se remette au travail, quand Notch, de son côté, avait cessé de travailler pour se défendre. Vous sentez venir le dilemme insoluble, là ? Fort heureusement cette histoire a eu droit à son happy end puisque, tandis que la guerre faisait rage, Junkboy, graphiste bien connu des amateurs de Deviant Art (Google est votre ami), s'est rallié au projet Minecraft, ce qui laisse présager d'importants changements à venir au niveau du design. Les attaques ont cessé illico, et dans la foulée, Notch a annoncé la mise en chantier d'un « mode solo et co-op scénarisé [...] incluant des villes de monstres ». C'est moi ou le Monsieur vient de dire : « Dungeon Keeper Online, baby ! » ?

> « Nous avons payé un jeu, nous attendons des updates. »



NEWS 86
Petite présentation de Rift Planes of Telara, un MMORPG trop injustement passé inaperçu ces derniers mois.



NEWS 89
Tour d'horizon de l'update Left 4 Dead Sacrifice, une mise à jour incroyable qui signe l'arrivée de barils explosifs dans L4D.



TRY AGAIN 92
Vêtu de son plus beau pantalon en lycra, Kracoukas nous rapporte quelques nouvelles de Star Trek Online.

Business ■ Menaces pas fantômes

DotA est à moi !

Le jour où Valve a déposé un copyright sur DotA 2, les développeurs de Riot Games sont aussitôt montés au créneau. C'est Pendragon, ancien pilier du mod Defense of the Ancients Allstars qui a pris la parole : « Ayant travaillé pendant des années sur DotA, je suis heureux de voir des développeurs du calibre de Valve s'intéresser à ce type de jeu. Cela dit, je trouve gênant qu'une compagnie s'approprie le nom d'un projet qui lui est étranger, et que des centaines de personnes ont longtemps contribué à mettre sur pied. Le nom de DotA appartient et devrait toujours appartenir à sa communauté ». D'après lui donc, le nom de DotA serait aujourd'hui en danger, mais pour autant l'échange entre les deux développeurs ne s'est pas poursuivi. En revanche, au lendemain de la Blizzcon et de l'annonce de son Blizzard DotA dédié à StarCraft II, c'est à Blizzard d'attaquer Valve. « DotA vient de la communauté Blizzard et Warcraft III [...], nous considérons que Valve n'a aucun droit sur ce nom », a déclaré Rob Pardo au micro d'Eurogamer. Pour l'heure, le game designer en chef de la firme californienne se déclare juste « confus » face à cette situation inattendue, mais je sens que nous allons bientôt assister à un procès opposant les deux géants du jeu PC...



Business ■ Billet pour la gloire

L'irrésistible ascension Steam

Tandis que nombre de développeurs PC se lamentent du taux de piratage de leurs jeux, Valve affiche un grand sourire en annonçant que Steam compte désormais 30 millions d'utilisateurs actifs, et a augmenté ses ventes de plus de 100 % au cours des 12 derniers mois pour la sixième année consécutive. Pour le bien de tous, espérons qu'un jour ils se décident à enfin vendre leurs jeux dématérialisés moins cher que leurs versions boîtes bradées sur Amazon.uk...



BRÈVES

Avalanche

Pour infos, rappelons que le prologue du RPG épisodique Winter Voices, baptisé Avalanche, est dispo depuis peu sur Steam au prix de 4,50 euros. Nous vous préparons un test regroupant tous les jeux de la série quand chacun sera sorti.



Des champions au rabais

Cryptic Studios vient d'annoncer que son MMO Champions Online serait accessible en version Free 2 Play au début de l'année 2011. Toutefois, comme le veut la tendance du moment, il sera toujours possible de payer un abonnement afin de bénéficier de divers avantages. Star Trek Online pourrait suivre le même chemin d'ici peu.



Mythos !

Nous l'avons maintes fois cru mort, mais sous l'impulsion de Frogster, le hack'n slash Mythos est bel et retour sur le devant de la scène Free 2 Play ! Pour y avoir joué à la Paris Games Week, je ne peux que vous encourager à postuler pour sa prochaine bêta ouverte à l'adresse : **www.mythos-europe.com/fr**.

Company of Heroes Online ■ Reconversion réussie

HÉROS DE CES NERDS

J'aurais aimé vous dire que Company of Heroes Online est un jeu génial, une expérience inoubliable, mais là, tout de suite, j'ai Lucky devant moi, les larmes aux yeux, qui me parle avec amour de sa terrasse en verre de 1 300 m² sur Minecraft. Du coup, moi, j'me sens tout con avec mon (excellent) COHO.

Depuis plusieurs mois, voire plusieurs années, on vous chape (du verbe chaper) des Free 2 Play, en vous expliquant que c'est un modèle économique de plus en plus intéressant, que les budgets sont de plus en plus conséquents et qu'ils ne se résument plus à des univers peuplés de Pikachu en slip, de samouraïs barbus ou de collégiennes japonaises avec de grands yeux bleus et ronds (sans slip pour le coup). Eh bien, on ne vous ment pas ! Ce Company of Heroes Online en est une nouvelle preuve ; preuve que les studios occidentaux prennent au sérieux le F2P et embauchent autre chose que des stagiaires indiens pour développer ce type de projets. Bon, COHO recycle tout de même abondamment Company of Heroes et ses extensions, certes. Mais disons que cette version online va servir à centraliser tous les amateurs de la série sur une même plateforme, tout en permettant aux quelques tristes sires qui n'avaient pas essayé la licence de s'y mettre à moindre prix (zéro euro). Sinon, vous savez que ma mère me dit toujours que je parle trop ?

COMME LE BON VIN ?

Y a pas à tortiller de la sardine, Relic Entertainment ne s'est pas moqué de nous. Le studio canadien a pensé son F2P de manière qu'il s'adresse à tous. Vous êtes de la famille de Kracoukas ? Pas de problème, un tutorial très bien foutu vous attend, expliquant un à un les concepts clés de la série (importance cruciale du couvert, capture des points de contrôles...). Après ça, vous reprendrez bien un peu de la campagne originelle de Company of Heroes, que j'ai refaite en partie pour l'occasion. Là, trois choses me sont venues à l'esprit. La première, c'est que le moteur graphique, impressionnant en 2006, a quelque peu vieilli. Ça reste assez dynamique, mais c'est plus franchement tape-à-l'œil : les cinématiques sentent le roussi et les explosions claquent plus comme avant. La seconde, et ce en dépit du premier point, c'est que



Les cinématiques ont perdu de leur superbe, mais elles restent indispensables pour s'immerger dans le périple solo.

COHO est aussi intense que ses aînés. On reconnaît immédiatement la patte Relic : des objectifs courts qui s'enchaînent à bon rythme et le plus naturellement possible, des escarmouches localisées et de la conquête de points. Niveau sensations, on reste dans le haut du pavé du RTS, même si comme je vous le disais, le gameplay n'est que recyclage. La nouveauté, et c'est mon troisième point, réside dans la possibilité de gagner des munitions (et ponctuellement des récompenses) à chacune de ses victoires, que ce soit en entraînement, en mode campagne ou en mode multi. Comme sur Age of Empires Online, il va donc falloir grinder pour acquérir de nouvelles unités, des items et des technologies.



Le débarquement, où l'on apprendra à mettre ses hommes à couvert, reste un grand moment.

SECONDE GUERRE MONDIALE DU GRIND

Grinder est clairement le nerf de la guerre. Le côté cool de la chose, c'est de pouvoir personnaliser son armée petit à petit, et à terme, de pouvoir affiner ses stratégies bien plus que dans un RTS classique. La personnalisation commence dès la création de son compte, puisqu'on vous demandera de choisir un commandant en guise d'avatar. Ils sont au nombre de six (trois du côté Alliés, trois du côté de l'Axe), et sont tous dotés d'une philosophie : défensif, blitzkrieg ou terreur pour les commandants allemands par exemple. Tuto, campagne, ranked ou custom game, peu importe, en enchaînant les succès, vous allez gagner des points, qui vont servir à débloquer des technologies dans divers arbres technologiques (distincts selon le profil du commandant – on apprécie le travail), et des récompenses (des héros pour chacun de vos bâtiments ou des nouvelles améliorations pour vos unités).

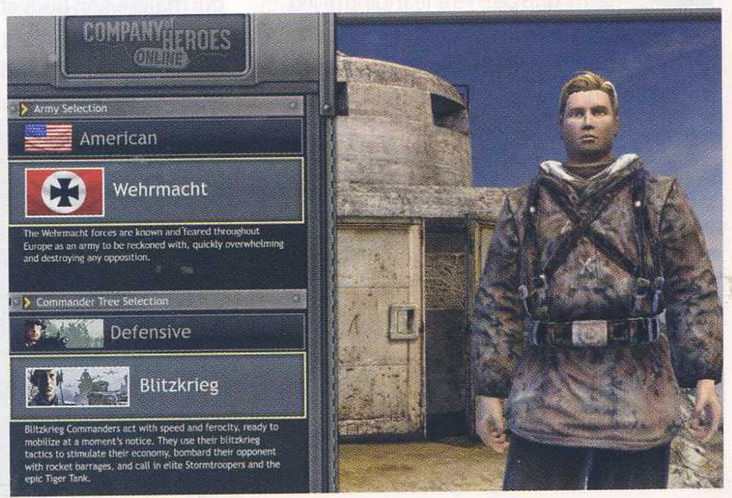
UN PRODUIT CLASSE, ET PIS C'EST TOUT !

Fort de ces renforts au sein de vos armées – et de dizaines d'heures de jeu, soyons clairs – vous pourrez alors viser le top du ladder (sauf si vous êtes un membre de la famille de Kracou bien entendu). Contrairement à Age of Empires Online, il n'y a pas de meta-carte, où on peut développer son empire et commercer avec les voisins... L'interface est très lisible : on rejoint une partie en deux ou trois clics, et ce, en pouvant choisir le nombre de joueurs (du duel au 4 contre 4), inviter des amis ou partir en pick-up. Le pool de map est également conséquent. À défaut d'être une merveille de design et de beauté (la guerre, c'est tout gris), la plateforme de COHO est très claire. Et c'est finalement ce que je retiendrais du titre de Relic, un F2P pas original pour un sou mais qui remplit aisément sa mission, celle de rallonger la durée de vie de Company of Heroes (en attendant un vrai nouvel épisode ?) et de faire vivre sa communauté de fans.

SUNDIN

« À terme, on peut affiner ses stratégies bien plus que dans un RTS classique. »


À l'instar des autres numéros, la microgestion est toujours à l'honneur dans COHO.



Créer un commandant blond, joufflu, avec des yeux de bovin, c'est possible !



Chez les Guardians ou les Défiants, tous les personnages jouables ont un look humain. En gros, seules leur taille et leur corpulence changent.

Rift : Planes of Telara ■ Opération risque zéro

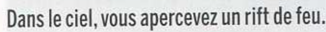
UN AIR DE DÉJÀ-VU

Si des millions de Free 2 Play plagient World of Warcraft sans honte et amassent les dollars par milliards, **peu de MMORPG Pay 2 Play ont tenté leur chance.** Qu'à cela ne tienne ! Rift : Planes of Telara sera le premier !

Duke Nukem mis à part, le monde de la presse jeu vidéo laisse rarement place au hasard. Soyez certains que derrière le moindre jeu flash moldave de course d'otaries se cache un Maître Communicant parfaitement cravaté qui, tel un leprechaun couvant son chaudron d'or, veille à ne pas laisser fuir la moindre info sur son soft. Qu'un développeur un peu trop enthousiaste balance sur la toile un screenshot dévoilant la super-race des otaries orange à pois blancs, et c'est tout un calendrier de campagne publicitaire qui part en vrille ; tout le monde se rend bien compte qu'un truc aussi fabuleux que ces super-otaries était fatalement l'argument massue du jeu, celui qu'on ne devait dévoiler qu'une semaine avant sa sortie pour faire du buzz. Pourtant, si étonnant que cela paraisse, il arrive que des jeux passent à travers les mailles du filet. C'est le cas de Rift Planes of Telara, un MMORPG pour le moins ambitieux développé par le studio californien de Trion, qui malgré son budget pharaonique et ses indéniables qualités, s'est fait étonnamment discret. Aujourd'hui, alors que le jeu est sur le point de basculer en bêta fermée, c'est à peine si l'on a pu l'entrevoir à la Gamescom. Vous bossez dans la comm ? Vous cherchez un taf ? Rien ne vous plairait tant que d'habiter en Californie, pour voir défiler chaque matin des hordes jeunes sk8teuses en bikini sous les palmiers ? Je vous conseille d'envoyer un CV aux développeurs...

CE RENDU, VOUS LE PAYEZ !

Entre nous, inutile de se raconter des histoires : à quelque chose près, Rift pourrait passer pour le petit frère de World of Warcraft. Vous avez joué au titre de Blizzard ? Parfait, alors deux minutes vous suffiront pour prendre Planes of Telara en main. Que ce soit au niveau du repérage des quêtes, des arbres de talents, du levelling, ou même de l'abonnement, rien ne devrait vous déstabiliser outre mesure. Même sa réalisation (à gros budget) a un petit quelque chose de WoWesque. En deux jours de jeu, j'ai couru de déserts de sable en forêts luxuriantes, en passant par moult pics enneigés ou régions inondées de lave. Dans l'ensemble, le travail de Trion s'avère très soigné, mais pas de quoi hurler au génie : le design des régions, assez inégal, trahi un manque d'identité ; le jeu semble tantôt très asiatique et tantôt très occidental. Quoi qu'il en soit, le look cartoon est prononcé, le graphisme coloré et de façon générale, la réalisation technique du soft m'a paru très propre. Là où les phases d'alpha test de MMORPG regorgent souvent de bugs, de textures flottantes et de personnages à l'inertie savoneuse,



Dans le ciel, vous apercevez un rift de feu.


Je m'appelle Barbe Man, et toi, à quoi tu joues ?

« Vous avez joué à WoW ? Alors deux minutes vous suffiront pour prendre Planes of Telara en main. »

celle de Rift ferait saliver bien des MMORPG pourtant déjà sortis dans le commerce.

PORTAIL LAND

Votre aventure débute sur une planète d'inspiration médiévale fantastique baptisée Telara, où bien entendu, rien ne va. En fait, peu de temps avant votre arrivée, une énorme explosion d'origine inconnue a créé une fissure dans l'espace-temps, et depuis lors des portails dimensionnels nommés « rifts » se sont ouverts aux quatre coins du monde, crachant des nuées de démons en tout genre. La fin semble inéluctable, mais deux clans se sont mis en tête de l'éviter : les Défiants et les Guardians. Vu que ces deux factions ne peuvent pas se voir en peinture, il y aura des affrontements PvP sauvages, mais que vous jouiez pour l'une ou l'autre, l'essentiel de votre temps de jeu se partagera entre donjons PvE et quêtes classiques (très classiques pour le coup). Mais l'originalité du jeu, c'est que sans arrêt, des hordes de monstres errants se mettent soudain en marche vers un cristal pour le détruire. Ces cristaux se trouvent dans tous les petits camps de PNJ donneurs de quêtes du monde, et si les monstres parviennent à les briser, non seulement vous n'aurez plus accès aux quêtes en question, mais un rift fera son apparition ; en clair, un trou se forme dans le ciel et crache des monstres. Pour refermer un rift, les joueurs se doivent de participer à des batailles de type Quête Publique à la Warhammer Online. Une fois le rift clos, les PNJ reviennent et confient leurs missions aux joueurs en attendant de se faire éclater par une prochaine vague de monstre. Vous serez obligé de prendre part à ces rifts à un moment ou à un autre, mais le système au final semble assez anecdotique.

À LA RETRAITE, PAPI ?

Le second élément que je retiendrai du jeu, c'est l'arbre de talents (ça n'est pas son nom exact, mais vous voyez l'idée). Lors de votre création, il vous est demandé de choisir un archétype parmi les quatre suivants : guerrier, clerc, voleur et mage. Ensuite, tout au long du jeu, vous pouvez adopter trois des quatre archétypes proposés pour chaque classe (champion, paladin, saccageur et maître de guerre pour les guerriers). Ensuite, chaque niveau gagné vous alloue un point à répartir dans les trois arbres choisis, sachant que plus vous en dépensez dans une branche spécifique, plus vous débloquerez de compétences dédiées à la spécialisation en question (et elles sont nombreuses). Les decks ainsi élaborés m'ont paru assez complexes et personnels. Ce système d'évolution des personnages, somme tout classique, est un peu à l'image de tout le jeu : propre, bien fichu, séduisant, mais pas original pour un sou. Aussi me reste-t-il une question cruciale pour les développeurs : est-il vraiment judicieux de sortir un MMORPG à abonnement si proche de WoW quand les joueurs pourraient tout simplement jouer à WoW ? Tout le dilemme est là. Enfin, si papi Thrall vous lasse, que vous aimeriez changer de jeu sans vraiment changer, en 2011 Rift pourrait être une alternative (à l'identité moins forte).

LUCKY


On se serait pas rencontrés sur Everquest des fois ?


Ce gobelin n'est pas jouable, mais il est dépressif.


Très tôt, vous croiserez de gros mobs à la coréenne.



Si l'on distingue bien un buggy d'une jeep, différencier un tank bleu d'un autre tank bleu est un tour de force digne du Guinness Book.

End of Nations ■ Un RTS dans l'air du temps

ARRÊTE TON CHAR !

Pour une utilisation citadine, Madame, je vous recommande chaudement ce tank. Il est léger, embarque d'élégants obus roses et se gare très facilement à travers n'importe quel mur de béton.

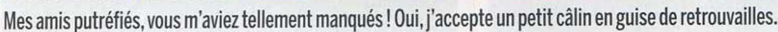
À l'époque où, par nécessité sociale, j'étais encore un adolescent gothique adepte de l'eyeliner noir, de bracelets cloutés, et d'heures perdues sur les bancs de fac à écouter Korn à m'en flinguer les tympans, la fin du monde n'avait pas de secret pour moi. Elle ressemblait à un homme à la mine grave assis dans un fauteuil en cuir, pressant tranquillement un bouton rouge. Boom. Générique. À en croire Petroglyph, développeur du RTS End of Nations, j'avais tout faux. Il y aura une dernière guerre, du genre sale. Dans End of Nations, vous n'avez ni bâtiment à construire, ni unité à créer. Les batailles se livrent sous forme de Capture Point en 15v15, où chaque joueur dispose d'une escouade de six véhicules plus ou moins lourds selon qu'il ait choisi d'incarner un commandant de division de reconnaissance, d'artillerie légère ou lourde… Entre deux batailles, votre commandant (ou avatar donc) gagne de nouvelles unités combattantes et tout un tas de « sorts » allant de la frappe aérienne à la bombe nucléaire. Ce léger aspect RPG se développe dans le cadre d'une guerre qui évolue « 24h/24 ». En effet, le lobby du jeu n'est autre qu'une mappemonde, sur laquelle on peut apercevoir la ligne de front séparant les deux clans qui se disputent le Globe. En dehors des affrontements PvP bêtes et méchants donc, le but du jeu, à terme, est de conduire votre armée à fonder une nation unique.

À LA CA(I)SSE !

D'après ses créateurs, parmi lesquels on retrouve des anciens de SupCom et de l'ancêtre Dune II, End of Nations est un « RTS avec des éléments persistants en ligne ».
Pour ma part, étant donné que j'adore troller et que le jeu nécessite un abonnement mensuel, je le définirai comme un World in Conflict adapté avec plus ou moins de bonheur à la sauce MMORTS. Vu que le jeu, en dehors de l'aspect conquête du Globe, se résume soit à enchaîner les arènes 15v15, soit à jouer en PvE coop, le choix de l'abonnement mensuel me semble assez peu judicieux. En effet, nombre de RTS en proposent autant, et sans vous demander de sollicitations quotidiennes. Si encore End of Nations avait été incroyablement au-dessus du lot, je ne dis pas, mais après quelques parties, il semble évident que cette version alpha manquait de punch et de « polish » ; à commencer par l'action et l'interface, plutôt brouillonnes. Enfin, et pour ne rien arranger, il m'a semblé que les développeurs ont passé plus de temps à fignoler les petits à-côtés de leur soft (comme le ranking, le farming, le QG des avatars, etc.) qu'à travailler le cœur du gameplay qui, sans être mauvais, reste tout de même très simple. Je peux et j'espère me tromper, mais tout ça ne me dit rien qui vaille.

> « End of Nations est un World in Conflict adapté avec plus ou moins de bonheur à la sauce MMORTS. »

Lucky

Mes amis putréfiés, vous m'aviez tellement manqués ! Oui, j'accepte un petit câlin en guise de retrouvailles.





La séquence de la grue est le passage le plus intense de la campagne.

Left 4 Dead 2 ■ Hourra les morts !

C'EST LA RECHUTE !

Tuer du zombie, c'est comme faire du vélo. Même après des mois de privation, on retrouve très vite ses bonnes vieilles habitudes. Sauf que le vélo, c'est moins sanglant, en principe.

J'étais clean depuis trois mois. Peut-être quatre. J'avais arrêté de hurler « HUNTEEER » à chaque fois que je croisais un mec avec une capuche dans la rue. Je ne recueillais plus le vomi post-chilien de Lucky dans des tupperwares pour en faire des bombes. J'étais apaisé et serein. Mais tout a basculé du jour au lendemain. En fait, il a suffi d'un nouvel add-on de Left 4 Dead pour que je replonge et que tous mes efforts de sevrage soient réduits à néant. Je suis si faible... Le pire dans cette histoire, c'est que la cause de ma rechute, à savoir l'extension baptisée The Sacrifice, est loin d'être phénoménale. Elle apporte même moins de nouveautés que la précédente. Il n'y a pas par exemple d'armes ou de spéciaux inédits. On y découvre juste un nouvel élément de level design : des barils de fuel qui explosent quand on tire dessus. Ce qui, soit dit en passant, est assurément le plus vieux poncif du FPS. Sans compter la poignée de succès à débloquer, ce gros patch n'apporte en fait que deux choses. D'une part, on redécouvre la campagne No Mercy, importée du premier épisode et adaptée au gameplay de L4D2. Et d'autre part, on a droit à une demi-campagne supplémentaire, The Sacrifice, totalement inédite pour le coup.

IL N'EN RESTERA QUE TROIS

The Sacrifice est avant tout l'occasion de retrouver le quatuor du premier volet. Au cœur d'une zone portuaire, Francis et ses potes doivent traverser des zones vastes et dégagées où le danger surgit de partout, y compris d'un container où un Tank mal luné a élu domicile. Si les deux premiers niveaux apportent vraiment une bonne dose d'inédit (la traversée d'un fleuve, d'un rafiot échoué, d'une grue), le troisième n'est pas aussi original puisqu'il se déroule grosso modo au même endroit que le final de The Passing. Cela dit, la difficulté est telle qu'on apprécie forcément cette séquence à la fois nerveuse et haletante, où il faut allumer des générateurs puis se replier derrière des tourelles mitrailleuses afin de résister à une armée de Tanks, sans oublier de désigner à la hâte le personnage qui doit faire le sacrifice ultime (condition sine qua non pour que les trois autres puissent survivre).
Au bout du compte donc, même si The Sacrifice est assez chiche en nouveautés, il mérite toute notre attention, surtout à ce prix-là. Bah oui franchement, pour réentendre les vannes de Francis, les jérémiades de Louis, le tout en massacrant du zombie bouseux à la pelle, on peut bien dépenser zéro euro !

> « Même si elle manque un poil de nouveautés, cette extension mérite toute notre attention. »

Deez

FREE 2 PLAY

Ça pullule comme une mouche sur un zombie, le Massive Online Battle Arena, ou MOBA pour les intimes, est le concept du moment chez les développeurs de Free 2 Play. Énièmes exemples avec World of Tanks et Land of Chaos Online. **PAR SUNDIN**


Quelques poils sur le torse et une partie de World of Tanks, il n'en faut pas plus pour se sentir un homme.

WORLD OF TANKS

Dans ma vie de Joystickien, je n'avais jamais vu un début de présentation aussi culte. Imaginez, en guise d'amuse-bouche, que le développeur venu vous présenter son merveilleux jeu passe sur rétroprojecteur une vidéo tournée le 1er avril dans les locaux de sa boîte, en vous expliquant bien que tous les employés étaient cuits comme des sardines. Strip-teaseuses super-sexy, discussions en russe apparemment hilarantes et phrases chocs scandées après avoir inhalé une dose d'hélium, on a eu droit à tout, et perso, je m'en remets toujours pas. Mais revenons à World of Tanks si vous voulez bien, un Free 2 Play déjà commercialisé en Russie et qui devrait débarquer dans nos contrées début 2011. Dans son pays natal, ce jeu de tanks (bah, oui) est joué par 200 000 personnes, avec une moyenne par utilisateur de 3 heures et demie de jeu par jour ! Les développeurs, indépendants, se targuent de séduire 6 000 nouveaux joueurs chaque jour. Normal selon eux, car comme le disait également Molière : « Every boy on this planet loves tank ». Visionnaire le Molière.

Faut aussi avouer, et ça peut aider, que le titre de Wargaming.net a de la gueule et repose sur un concept à la fois fun et addictif : deux équipes de quinze joueurs, chacun contrôlant un seul et unique de ces « cool big metal things », doivent se mettre sur la tronche. Le gameplay est à la croisée de l'arcade et de la simu : le comportement des chars (vitesse, manœuvrabilité) n'est pas réaliste, mais les spécificités des 300 tanks disponibles sont prises en compte (puissance des canons, pénétration d'armure...). On a donc là un jeu qui exige anticipation, réactivité et précision, de même qu'il faut avancer en équipe et tenir son rôle (reconnaissance, DPS, artillerie...). Les batailles durent de 5 à 15 minutes, c'est nerveux, pas le temps de s'ennuyer. Comme d'habitude, il faudra grinder pour acheter chars et améliorations, et éventuellement donner un peu de caillasse pour obtenir des boost d'XP et items premium. À cette partie Action viendra se greffer un monde persistant, sur une carte façon Total-War, et où des clans pourront se battre pour conquérir des territoires. Beau et agréable au toucher, World of Tanks s'annonce comme un des Free 2 Play « stars » de ces prochains mois, et prouve par ailleurs que les studios occidentaux se sont décidés à investir massivement dans ce modèle économique.
Site : www.worldoftanks.com



Land of Chaos Online

Décidément, DotA a le vent en poupe et inspire tous les studios du moment. On a eu Demigod, Heroes of Newerth, League of Legends ou encore Avalon Heroes. Vous pouvez maintenant rajouter à la liste le Land of Chaos Online de chez Alaplaya. Pourquoi jouer à celui-là plutôt qu'à un autre, me direz-vous ? (Dieu que vous êtes malin !) Ben, par exemple parce que LOCO se joue comme un TPS ! Et ça change tout, surtout dans les premières parties, où c'est franchement un joyeux bordel (puis on s'y habitue). Le gameplay, lui, n'a pas bougé : on retrouve le concept de petite carte, les deux bases, les vagues de sbires, les héros, le stuff, les potions... plus quelques petites nouveautés : bâtiments spéciaux ou creeps uniques. Le tout dans un bel écrin à la sauce fantasy. Un jeu à essayer... entre deux parties de League of Legends. **Site : http://loco.fr.alaplaya.net/**



MODS

Une question divise l'Allemagne : faut-il interdire le mod 1378(km) ? **Peut-on tolérer un jeu où il est question de tuer d'innocents citoyens cherchant à fuir la RDA ?** Ce à quoi j'ajouterai : au-delà du propos, un serious game peut-il être amusant ? **PAR LUCKY**



The Call Of The Fireflies

Il paraît qu'au Japon, quand une personne âgée sent venir la fin dans ses vieux os, elle quitte sa maison, ferme sa porte et « s'en va » ; c'est-à-dire qu'elle agonise durant des jours, avant de mourir de soif, de faim ou de fractures (il faut dire que partir se perdre au fin fond des bois quand on est à peine capable de lacer ses souliers, ça n'est pas bien malin). De cette légende, Clément Melendez a tiré l'idée du mod Call of the Fireflies, dans lequel vous incarnez un vieillard qui un beau soir, se décide à suivre les lucioles dans la nuit. Contrairement à l'immense majorité des mods dédiés à Crysis, celui-ci s'attache uniquement à l'exploration et la résolution de puzzles, à travers une histoire poétique à l'ambiance envoûtante. L'aventure est un peu courte, mais techniquement, le travail accompli est irréprochable, et sert un propos aussi original qu'intrigant. À moins de ne jurer que par les kikoo mods où tout éclate dans tous les sens, téléchargez-le, il en vaut vraiment la peine.

Site : www.clement-melendez.com/portfolio
Tourne sur : Crysis

DÉVELOPPEMENT 100%





Terminator

Il y a encore quelques semaines, je n'aurai pas misé une chemise de Savonfou sur le projet Terminator ; et pourtant Dieu sait que ses chemises sont affreuses. En effet, si la version alpha sortie en juillet dévoilait un jeu extrêmement soigné d'un point de vue visuel, sa jouabilité était tout simplement... Comment dire ? Effroyable ?
Oui, effroyable est le mot juste. Les Terminators y étaient si robustes et si précis, qu'à peine vous spawniez, vous mourriez. Alors au premier décès on se dit « réaliste ce jeu ». Au second, « la vache, c'est dur ». Et au troisième, on ne dit plus rien, on désinstalle, et on retourne regarder Wall.e en se disant que tous les robots devraient lui ressembler. Toujours est-il que cette démo, si mauvaise soit-elle, a permis à son développeur de recruter une team, et depuis, ce FPS est au centre de toutes les attentions car les updates se multiplient et avancent, semble-il, dans le bon sens. Au final, on va peut-être la gagner cette guerre...

Site : http://fpsterminator.userboard.net/
Tourne sur : UDK

DÉVELOPPEMENT 55%





Fallout New Vegas

Si Fallout New Vegas n'est pas tout à fait à votre goût, que vous auriez vu telle arme plutôt comme ça ou tel personnage avec telle moustache, je vous encourage à jeter un œil sur New Vegas Nexus, un site qui héberge déjà des centaines de mods pour customiser le jeu à votre guise. Nous déclinons toute responsabilité quant à votre addiction au Nuka Cola.

Site : http://newvegasnexus.com
Tourne sur : Fallout New Vegas

DÉVELOPPEMENT 100%

Factum Solus

Si Portal de Valve vous a procuré de trop courtes heures de plaisir, voici un mod qui devrait vous combler : Blue Portals. Le concept est simple puisqu'il reprend le principe des casse-tête du jeu d'origine, mais avec un petit grain de folie supplémentaire. Un vrai défi pour tester votre logique !

Site : http://blueportals.wikia.com/wiki/Blue_Portals_Wiki
Tourne sur : Portal

DÉVELOPPEMENT 100%



Deux serveurs pour le prix d'un, Tribble vous permet de tester en avant-première les modifications à venir.

Star Trek Online ■ Comme au cinéma

UN MMO PEUT-IL RESSUSCITER D'ENTRE LES MORTS ?

Vous détestez Star Trek ? Les collants en lycra vous font vomir ? Et pourtant, vous allez le lire mon papier, parce que j'y ai glissé non pas un, ni deux, mais trois codes réduction pour des boîtes de céréales ! Allez, je ne vous retiens plus.

Franchement, je n'aurais pas parié un poil de barbe sur l'avenir de Star Trek Online, tant la batterie de casseroles que le titre traînait au jour de sa sortie était impressionnante. C'est bien simple, on n'avait que l'embarras du choix ! Entre les phases au sol faisandées et les combats spatiaux sans éclat, entre un manque flagrant de contenu et une interface digne des années 50… Et des bugs, mon bon monsieur… Un wagon, que dis-je, tout un train de marchandise rempli de bugs. Alors ? Quel miracle a bien pu empêcher STO d'avaler son bulletin de naissance dès les premiers mois d'existence ? J'aurais pu choisir la facilité et vous répondre qu'avec un confortable matelas de trekkies acharnés, et prêts à tous les sacrifices pour défendre leur MMO préféré, Cryptic n'avait pas grand-chose à craindre. Mais ce serait occulter d'une part, les quelques journées pas désagréables que je viens de passer à défendre la Fédération, et d'autre part, le travail indéniable que l'équipe a fourni pour remettre son titre d'aplomb. Et au centre de leurs efforts, on trouve une idée toute simple : rendre Star Trek au trekkies, et par là même donner enfin à STO un style qui lui est propre. Les missions en sont le plus bel exemple, en calquant leur structure sur celle d'une véritable de série télé !

Captain on board !

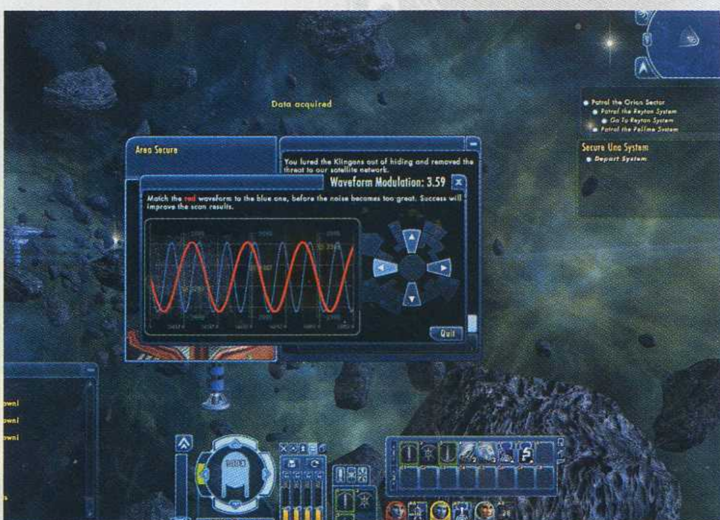
On commence par escorter une mission diplomatique en route pour DS9, puis les choses se gâtent : l'appel de détresse d'une station spatiale aux prises avec des pilleurs bajorans nous oblige à changer nos plans ! Un peu de ménage aux alentours et hop, l'équipage est téléporté sur la base et tente de reprendre le contrôle des choses. La fois suivante, il s'agira peut-être de fournir des ressources de première nécessité à une planète éloignée, ou d'explorer un pan inconnu de l'univers, et on ne tirera pas le moindre coup de phaser. Et comme pour



Le centre de recherche de la fédération, base du crafting dans STO.



Se cacher derrière la base que l'on doit défendre, c'est peut être pas l'idée du siècle.



Un mini-jeu permet d'obtenir un bonus sur la quantité de ressource trouvée.



Vous pensiez vraiment que l'univers n'avait pas de frontières ?



Mon équipe au sol fait comme d'habitude : ce qu'elle veut.



Le loot de STO rappelle étrangement les pac-gums de Pacman.

enfoncer le clou côté cohérence scénaristique, Cryptic a eu la bonne idée depuis août dernier de délivrer ses nouvelles missions à un rythme hebdomadaire, toujours sur un format de 45 minutes environ, et liées entre elles par une trame générale, très logiquement appelée « Saison ». Un style qui a rencontré un vif succès, et qui joue pour beaucoup dans l'immersion ressentie par le joueur. Alors là, vous allez me dire : « OK : en finir avec le massacre abrutissant de centaines de fourmis géantes, tout ça pour leur voler leurs précieux globes oculaires, ça a l'air génial ! Mais pour celui qui ne s'est jamais vraiment impliqué dans la culture Star Trek, et qui va vite se retrouver saoulé par tous les problèmes évoqués plus haut, c'est un peu léger, non ? ». Homme de peu de foi ! Vous pensez réellement que Cryptic ne s'est limité qu'à quelques améliorations d'ordre scénaristique ? Bien sûr que non ! Ou quel serait l'intérêt de vous en reparler dans le détail. Ainsi, la plupart des griefs relevés en février dernier ont aujourd'hui disparu, comme le manque de difficulté, par exemple.

« Fini le massacre abrutissant de centaines de fourmis géantes, pour leur voler leurs précieux globes oculaires. »

Moins de bugs, plus de fruits

Chaque mission dispose maintenant d'un curseur permettant d'ajuster le niveau de l'ennemi selon son envie de challenge, avec à la clé, bien sûr, une amélioration du loot. Côté visuel, les différentes bases stellaires, tout comme les décors des planètes à explorer, ont subi un bon coup de polish. Au diable tous ces designs redondants, ou ces textures aussi fades que les lentilles de ma grand-mère : à défaut d'être réellement beau, Star Trek Online offre maintenant des environnements variés, et joliment détaillés en comparaison d'autres MMO. Enfin, on sent qu'un gros travail a été fait sur l'aspect confort de jeu : plus de bugs d'affichage, ou de clignotements pénibles sur certaines textures, une nouvelle interface en forme de mini-jeu pour collecter les ressources liées au crafting, l'ajout d'un tir automatique pour gérer l'armement des vaisseaux, histoire que les combats spatiaux ne se résument plus à une bouillie de cliquetis effrénés. Les exemples sont légion et il serait par ailleurs inutile de vous les énumérer tous, puisque cela ne changera pas grand-chose à ma conclusion : Star Trek Online est un jeu à l'ambiance agréable, mais il restera pour moi un jeu de niche, la faute à certains choix de départ dérangeants. Ainsi, je regrette toujours cette instanciation à outrance, une spécialité de Cryptic, qui a tendance à faire plonger tout l'aspect social du MMO, en créant une sorte de routine où l'on va rapidement enchaîner des missions certes bien scénarisées, mais sans jamais ressentir ce besoin de grouper pour faire face à un ennemi commun et monstrueux. En cause également, les combats : lents et répétitifs dans l'espace (un héritage de la série, sans aucun doute), ils tournent au joyeux bordel lorsqu'il s'agit de gérer une équipe de quatre personnes au sol et en temps réel. Deux gros boulets qui ne devraient toutefois pas arrêter Cryptic dans sa course pour dominer le monde du MMO futuriste.

KRACOUKAS



À SAVOIR

1 La noobite n'est pas une maladie sexuellement transmissible, mais elle peut être héréditaire.

2 La noobette n'est pas la femelle du noob. Il n'est de toute façon pas capable d'avoir une relation suivie.

3 Les femmes naissent noobs et égales en droit (Lucky, après seulement deux mojitos).

LA NOOBITE AIGUË

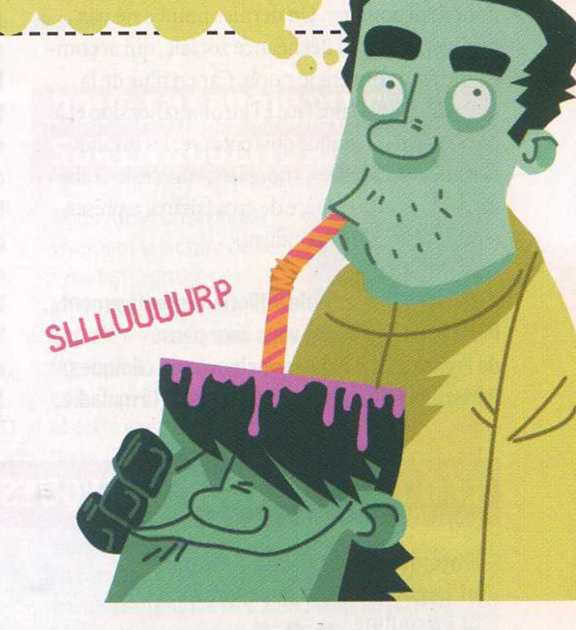
Alors que les SIDA, cancers et autres crises de foie post-chiliennes occupent le devant de la scène médicale, une autre maladie, plus insidieuse, frappe dans l'ombre et dans l'indifférence générale : la noobite aiguë. Comment l'attrape-t-on ? Quelles en sont les symptômes ? Sera-t-elle le mal incarné de la prochaine décennie ? Pour répondre à ces questions, nous avons longuement discuté avec deux éminents spécialistes, les professeurs Sergueï Kracounovitch et Jean Patrick Cydovsky.

JOYSTICK : **Dites-nous, Professeur Kracounovitch : d'où nous vient cette maladie, et quand a-t-elle été diagnostiquée pour la première fois ?**

Sergueï Kracounovitch : Eh bien, comme je vous l'ai expliqué tout à l'heure hors micro, la noobite aiguë ou « Noobatus Maledictus » n'est pas une nouveauté, loin s'en faut. Déjà, en 1593, des parchemins mayas rapportés par les conquistadors faisaient référence à des « Matsukill Noobatcho », que l'on pourrait traduire littéralement par « épidémies de cerveaux fatigués ». L'affliction semblait toucher principalement les soldats, ou les chasseurs, et se caractérisait par des comportements irrationnels, voire suicidaires ! Se jeter sur une lourde escouade ennemie armé d'une simple branche de houx, ou planter sa lance dans le dos du voisin en trébuchant sur une racine, sont des exemples régulièrement repris. On peut même remonter plus loin : certains historiens vont jusqu'à penser que Moïse lui-même en était atteint, et qu'il aurait brisé les fameuses Tables de la Loi non pas par colère, mais après avoir malencontreusement glissé sur une grappe de raisins en redescendant du mont Sinaï. À l'époque, on a préféré passer la chose sous silence, et prétendre à un avertissement du Tout-puissant, mais aujourd'hui, on dirait tout simplement : il a noobé ! Quant à savoir à quel moment la maladie a réellement été prise au sérieux par la communauté scientifique, c'est très récent. Notamment depuis qu'elle a montré des signes de croissance inquiétants dans le monde du jeu vidéo.

JOYSTICK : **Concrètement, comment se manifeste-t-elle ?**

S.K. : Le terme « noob » signifie débutant, inexpérimenté. Classiquement, la noobite aiguë se traduira par une déviance qui poussera le sujet à appliquer à une situation donnée la réponse la moins efficace possible et ce, quel que soit son niveau de connaissance ou de travail. Par exemple, intégré au sein d'un groupe, le malade, plus communément appelé noob, s'emploiera tel le pire des boulets à faire échouer le travail de ses petits camarades. Le plus souvent avec un certain succès… Bien sûr, à ces troubles profonds s'ajoute toute une cohorte de symptômes, que l'on diagnostiquera aisément au travers de certains tests stressants. Je vous parlais de la communauté des joueurs : il faut savoir que des jeux vidéo comme League of Legends sont utilisés de plus en plus souvent dans nos études. Soumis à une épreuve de ce type, le noob montrera rapidement les premiers signes de son infection : outre la vision tactique d'un bulot, on notera aussi une



impressionnante tendance à la mauvaise foi (« Bon sang, quelle bande de tricheurs ! »), des sautes d'humeur (« Je suis en train de perdre, alors ne viens pas me gonfler avec la vaisselle ! »), des hallucinations également (« Mais si, je vous jure, j'ai vu quatre mecs planqués dans les fourrés, là ! »), et même la perte d'appétit sexuel. Le principal problème de cette maladie est que dans la plupart des cas, le patient refusera tout simplement d'admettre qu'il est infecté, et ira même jusqu'à prétendre que ce sont les autres qui sont touchés >>>



>>> pour se dédouaner. Un dernier point à ne pas négliger, enfin : la déchéance sociale, qui accompagne trop souvent le noob. Car en plus de la maladie, il doit faire face à l'incompréhension et à l'agacement du monde qui l'entoure : les insultes telles que « noobasse », « nooblet », « noobish », « chacal des bois » ou « espèce de gros faisan », représentent ainsi son pain quotidien.

JOYSTICK : **Une terrible affliction, effectivement... Professeur Cydovsky, vous avez passé de longs mois à étudier quelques cas cliniques. Parlez-nous des différents stades de la maladie.**

Jean-Patrick Cydovsky : D'abord, il faut savoir que celle-ci existe sous deux formes, dont l'une, la NMD, pour « Noobatus Maledictus Dormus », est latente et indétectable. Potentiellement, tout le monde, même vous, peut être porteur de ce germe. Mais chez les personnes souffrant de la forme active, nous avons pu identifier quatre stades de développement, notamment, grâce à l'utilisation de logiciels pointus. Mon confrère vous citait League of Legends, mais ce n'est pas le seul : Modern Warfare 2, StarCraft II, ou L4D2, permettent également de poser des diagnostics très précis. Nous utilisons en parallèle un système appelé NAS (Noober Activities Sensor), une intelligence artificielle qui va pousser le sujet dans ses retranchements pour mieux mettre en exergue ses symptômes. Vous vous en doutez, le premier stade reste le plus difficile à évaluer. En effet, comment différencier avec certitude le noob malade, de la personne de bonne foi qui manque réellement de pratique. D'autant que l'agressivité verbale ne peut pas encore être considérée comme un symptôme déterminant. En effet, le noob de stade 1 se réfugie bien souvent derrière des excuses et une naïveté presque touchante qui vont laisser penser qu'il débute vraiment ! Des remarques telles que « Désolé, je pensais qu'avec une

LE QUIZ DÉPISTAGE : QUELQUES QUESTIONS SIMPLES POUR SAVOIR SI VOUS ÊTES INFECTÉ !

Obtenir le First Blood à League of Legends, c'est pour vous :
- ❑ La routine
- ❑ L'occasion de prendre l'ascendant psychologique sur l'ennemi
- ❑ Un quoi ?

À l'école, avant un match de foot, quand les capitaines devaient choisir leurs coéquipiers...
- ❑ On vous prenait systématiquement en premier
- ❑ Le capitaine, c'était vous...
- ❑ Ils hésitaient généralement entre vous et Jean-Louis, un gentil garçon affublé du QI de Einstein mais du corps de E.T.

Hier, vous avez malencontreusement perdu une partie de StarCraft II. Avant de quitter, votre adversaire vous lance un :
- ❑ GG !
- ❑ Une invitation pour être son ami
- ❑ Si tu veux un bon conseil, efface le jeu, vieux !

Pour vous, Shaco est synonyme de :
- ❑ DIII-VIN
- ❑ LÉ-GEN-DAAAIIIRE
- ❑ Vous êtes mort !

Vous venez de vous déconnecter de WoW... Pourquoi ?
- ❑ Le soleil se lève, faut aller bosser !
- ❑ Les serveurs viennent de fermer
- ❑ Huit morts en l'espace de 15 minutes, ça suffit pour aujourd'hui, non ?

Que tous ceux qui ont obtenu plus de sept souris à ce quiz sortent de la pièce... Oui, oui, même toi, Lucky... Pour les autres, hmmm... Comment vous dire ça sans vous heurter... Il n'y a aucun doute, vous êtes infecté. Rendez-vous dans le centre de soins le plus proche, et parlez-en à un médecin. Il n'est peut-être pas trop tard.







barre de vie à pixels, je pouvais me le faire ! », ou encore « Damned, j'étais pourtant certain d'être hors de portée de cette tour ». Dans ce cas précis, le NAS utilise une technique de raisonnement par l'absurde, qui consiste à proposer au joueur des tactiques que même le dernier des gastéropodes considérerait comme purement suicidaire : se lancer dans un First Blood à un contre trois sur LoL, par exemple. Une personne normalement constituée se fera avoir une fois, puis utilisera ses capacités de déduction et d'apprentissage. Des réflexes que le véritable noob est incapable d'avoir, bien sûr ! Lui continuera inlassablement à se jeter sous le feu ennemi sans se poser de questions. Une autre option consiste à mettre en lumière le total manque de skill du sujet, en le plaçant dans une situation où il ne doit raisonnablement pas échouer : prenez au hasard une carte de MW2, lâchez-y votre noob armé d'un AK-47, derrière un ennemi qui ignore tout de sa présence : à coup sûr, le pauvre va paniquer, balancer un fumigène par erreur, et faire fuir l'adversaire, non sans s'être pris un headshot en passant.
La maladie prend là un tour presque comique, sympathique. Mais le stade suivant est d'un tout autre registre !

JOYSTICK : **C'est le stade 2, n'est ce pas ? Celui du « déni rageux » ?**
J.- P. C. : Tout à fait ! On entre là dans la phase dure de la maladie. Non seulement le noob n'a toujours aucune conscience de son état de détresse, mais il adopte en plus un comportement extrêmement agressif vis-à-vis de ses camarades et adversaires, son esprit malade considérant que ses multiples défaites ne sont imputables qu'à la bande de mous du bulbe qui l'accompagne… Il n'hésitera d'ailleurs pas à se mettre en avant tout au long d'une partie, en vantant avec arrogance des talents qu'il n'a jamais eus. Paradoxal, n'est-ce pas ? Il peut même aller jusqu'à nier le concept même de défaites, et continuer à provoquer l'adversaire alors qu'il a passé plus de temps à attendre sa résurrection qu'à jouer. Enfin, la tension nerveuse est parfois telle que le sujet préférera couper court et mettre fin à l'expérience. Dans notre jargon, on appelle ça le syndrome du ragequit. Il faut l'avouer, nous sommes aujourd'hui incapables de traiter un patient souffrant du stade 2. Certaines décoctions cubaines, à base de menthe et de citron vert, sont toutefois connues pour atténuer les souffrances du malheureux, et permettent sa survie jusqu'au stade 3.

JOYSTICK : **Oui, la personne entre alors dans une sorte de spirale du désarroi, coincée entre une utopique envie de s'améliorer et la dure réalité des échecs qui s'accumulent…**
J.- P. C. : C'est ça… La rage du stade 2 laisse alors la place à une espèce de tristesse permanente, avec une forte tendance à la complainte, ou à l'autoflagellation. Cette dernière peut prendre une forme morale (la personne s'insulte publiquement de ses piètres performances) ou physique (manger son clavier, se fouetter avec le fil dénudé d'une souris ou faire du vélo sans selle). Et en parallèle bien sûr, la capacité de réflexion de l'individu se trouve réduite à sa plus simple expression : ainsi, les tâches les plus basiques, comme de rester à ne rien faire en essayant juste de ne pas mourir, deviennent autant d'occasions de noober. Une longue et douloureuse descente aux enfers, qui le mènera finalement au stade 4 : le patient sera alors considéré comme perdu et affichera un encéphalogramme aussi plat qu'une limande.

JOYSTICK : **Mais il n'existe donc aucun traitement ? Aucune chance de guérison ?**
J.- P. C. : Ma foi, il faut reconnaître que les cas de rémission totale sont extrêmement rares, et les procédures visant à traiter la maladie sont encore à l'état expérimental. Pendant longtemps, beaucoup de mes confrères étaient pour l'euthanasie pure et simple du sujet. Mais enfin… Nous ne sommes des barbares, n'est-ce pas ? Nous travaillons donc sur des techniques disons… moins invasives… qui ont montré quelques résultats. La clé du succès est de réussir à isoler totalement le malade du contexte responsable de sa noobite, pour son bien, évidemment, mais aussi pour celui de ses amis qui, rappelons-le, paient un lourd tribut. Si on parle d'un jeu vidéo, il faut saisir son matériel, et balancez tout ça par la fenêtre. (Vérifiez tout de même que personne ne se trouve stationné près du point de chute…
La noobite aiguë, ça marche aussi dans la vraie vie, et ça n'arrive pas qu'aux autres !).
Quoi qu'il en soit, le geste doit avoir valeur de symbole : plus il est extrême, mieux c'est.

JOYSTICK : **Un dernier mot, un conseil peut-être à ceux qui voudraient se prémunir contre ce fléau ?**
J.- P. C. : Juste quelques règles de prudence à respecter. Si vous vous retrouvez face à un noob, surtout, ne paniquez pas. Ne le provoquez pas non plus : vous ne ferez que nourrir ses psychoses. Ignorez-le simplement, et attendez le bon moment pour vous enfuir. Si la fuite n'est pas possible, prenez votre mal en patience, en gardant à l'esprit que chacune de ses morts stupides (et n'en doutez pas, elles seront nombreuses) sera autant de temps qu'il ne passera pas à noober. Et puis, ne l'oubliez pas : les noobs sont avant tout des victimes. Ils ne sont pas responsables de leurs nooberies. Tâchez donc de rester courtois avec eux… Même si je le reconnais volontiers, c'est plus facile à dire qu'à faire !
Eh bien, merci à vous deux pour cet éclairage passionnant.

KRACOUKAS

POUR EN SAVOIR PLUS SUR LA NOOBITE AIGUË…



Nous vous conseillons vivement la lecture de ce livre-témoignage poignant, « Mes noobs, ma bataille » écrit par une figure du jeu vidéo français, Paul-Henri Sundin, et édité chez EpicFail Éditions. Cet homme courageux a côtoyé pendant 5 ans des noobs à son travail et explique sans détour son combat quotidien pour ne pas sombrer dans la folie. Un extrait : « Les envies de meurtre se succédaient au rythme des parties. Kracou !!! Ne fonce pas tout seul dans les fourrés, bordel ! Un carry, Lucky !!! Tu sais ce que c'est qu'un carry ? Noooon, pas un curry !!! Un CAAArry ! J'avais l'impression de parler à des gamins de 8 ans à qui il fallait apprendre que 1+1=2. Pourtant, en mon for intérieur, je le savais : ce n'était pas leur faute, la maladie était la seule à blâmer. Alors je m'isolais dans les toilettes de l'immeuble pour pleurer... Et aussi pour torturer de petites poupées vaudou que j'avais confectionnées à leur effigie. »

MATOS NEWS

Édito

PAR BOBA FETT

La guerre des étals

En cette fin d'année, les constructeurs vident leurs stocks et s'apprêtent à commercialiser leurs prochaines gammes de produits : bien plus que du côté des performances, c'est le rapport qualité/prix que vous devrez étudier pour ne pas commettre d'impairs à Noël. Si les Radeon 6000 commencent à déferler, la production des Radeon 5850 et 5870 semble devoir se stopper ; profitez-en pour dénicher les dernières aubaines, proposées aux alentours de 200 euros. Car c'est bien une guerre des prix à laquelle vont se livrer les deux constructeurs de référence : en annonçant des tarifs très alléchants pour la nouvelle génération de ses cartes (respectivement 210 et 169 euros pour les Radeon 6870 et 6850), AMD oblige Nvidia à resserrer les tarifs. La firme au caméléon l'a bien compris et annonce sa GeForce 470 aux alentours de 219 euros : une vraie bonne affaire si votre PC est en mesure de supporter un tel dégagement de chaleur. Remarque : l'hiver sonnant à nos portes, c'est un radiateur tout trouvé !



Des prix rikiki et de bonnes performances ■ L'armée des Radeon 6000 se profile

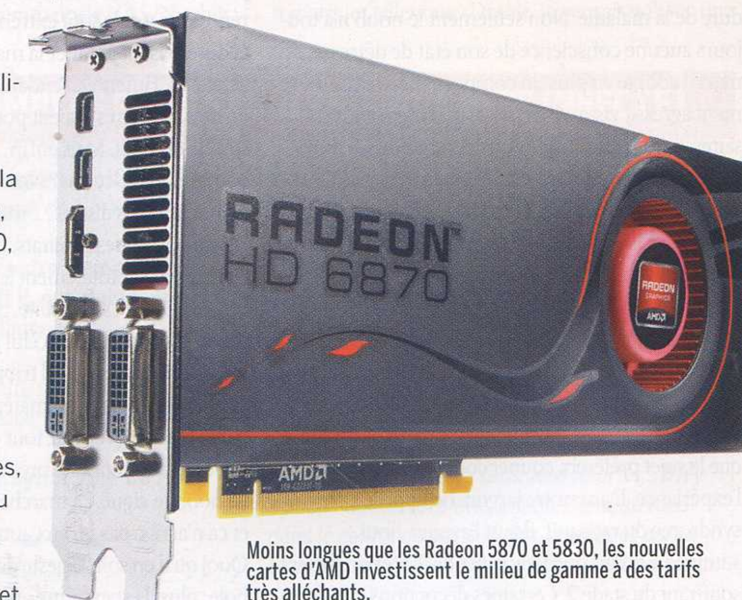
AMD lève le voile sur les Radeon HD 6850 et 6870

Il n'y a pas à en douter : le marché des cartes graphiques s'apparente de plus en plus à un épisode de Dallas, avec son cortège de seconds rôles, d'intrigues amoureuses et de drames qui se jouent et se dénouent. Dans la nouvelle saison de notre série télé préférée, AMD reprend une fois encore le dessus sur la firme au caméléon en commercialisant, quelques semaines avant Noël, les premières moutures de la série 6000 des Radeon. Annoncées dès le courant de l'été, les Radeon 6850 et 6870 redistribuent... les cartes. Leur nom est trompeur : ne vous attendez pas aux mêmes performances que les 5850 et 5870, deux modèles performants de la gamme précédente, qui ne se sont vues supplanter que par les Radeon 5970 bi-GPU. Premier atout de charme : les deux nouvelles cartes sont moins longues que leurs prédécesseurs (25 cm et 900 grammes pour la 6870 contre 23 cm et 620 grammes pour la 6850) et embarquent 25 % de silicium en moins que leurs grands frères. Le résultat semble s'en ressentir sur la consommation électrique, plutôt maintenue : la 6850, par exemple, consomme moins que la 5830 et la GeForce GTX 460, deux bons élèves dans le domaine ! Au passage, AMD a légèrement revu l'architecture de ses cartes, en particulier au niveau du support d'EyeFinity : les deux sorties DisplayPort gèrent jusqu'à six écrans et les modèles de base présentés par AMD embarquent d'ores et déjà cinq sorties (deux mini-DisplayPort, deux DVI et un HDMI) ce qui permet de gérer d'emblée autant d'écrans.

> Les deux Radeon affichent un tarif très intéressant et de bonnes performances.

Au niveau des caractéristiques techniques, la 6870 intègre un GPU cadencé à 1050 MHz ainsi qu'un giga-octet de GDDR5 sur un bus 256 bits. Plus modeste, la 6850 voit son GPU cadencé à 775 MHz avec le même type d'interface mémoire. AMD semble positionner ces deux cartes en fonction de l'offre de Nvidia : la 6850 damne le pion à une GeForce 460 de 1 Go et la 6870 tutoie les performances d'une GeForce 470. Pour toutes ces raisons, les deux constructeurs jouent la valse des prix pour notre plus grand plaisir. Comptez 210 euros pour une 6870 et 169 euros pour une 6850, des tarifs très attractifs pour ce milieu de gamme. Test complet le mois prochain !

Site : www.amd.com

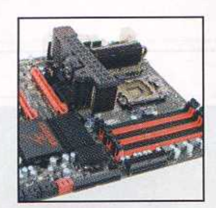


Moins longues que les Radeon 5870 et 5830, les nouvelles cartes d'AMD investissent le milieu de gamme à des tarifs très alléchants.



ACTUALITÉS 98

Les nouvelles Radeon 6850 et 6870, les modèles d'entrée de gamme de Nvidia et un moniteur 23 pouces grand luxe.



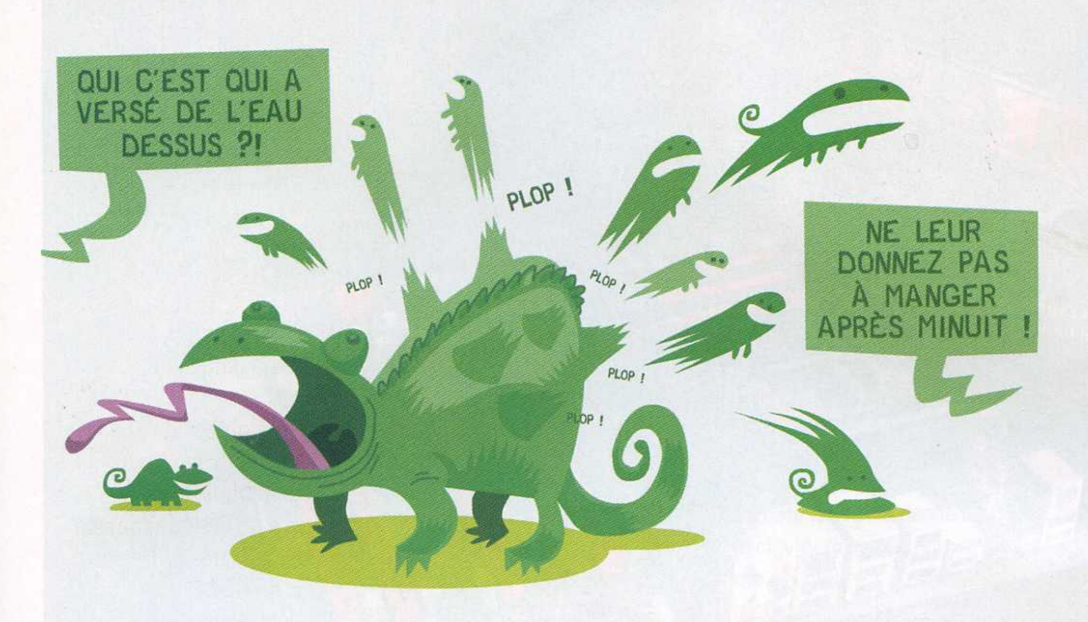
TESTS 100

Une carte luxueuse pour les processeurs Intel et seulement eux ! Le clavier G510 de Logitech et un micro-casque original Corsair.



PRATIQUE 102

Que vous faut-il pour jouer sur un téléviseur 3D à partir de votre PC ? Eh oui, des pilotes payants...



Le caméléon se multiplie ■ De nouvelles GeForce 400 débarquent

Nvidia poursuit son compte à rebours

Nvidia semble embrasser le même élan qui a tenu AMD en haleine depuis le début de l'année, en commercialisant onze déclinaisons du nouveau GPU qu'embarquent les Radeon de série 5000. L'architecture Fermi soutient ainsi deux nouveaux rejetons, en plus de la GeForce GT 450 testée le mois dernier : la GeForce GT 440, destinée aux OEM, et la GeForce GT 430. Minimaliste, cette dernière n'affiche que des performances limitées et remplace la GeForce GT 220 du catalogue du constructeur. Adoptant un format Low Profile, on la destinera essentiellement aux HTPC (89 euros), qui seront ainsi capables de lire de la vidéo en haute définition et de jouer des Blu-ray 3D. Plus étrange, la GeForce GT 440 semble destinée aux configurations d'entrée de gamme des constructeurs ; elle repose sur une puce GF106 cadencée à 594 MHz, avec un bus mémoire 192 bits. Phénomène surprenant, la carte semble se décliner en deux versions, dont une embarquant pas moins de 3 Go de GDDR3 ! Difficile de positionner réellement sur le marché un modèle aussi original, en attendant les futures GeForce de série 500 qui semblent s'amorcer pour le début de l'année prochaine.

Site : www.nvidia.com

SHOPPING

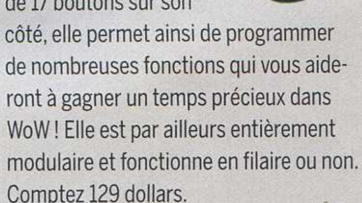
Eizo soigne nos yeux

Constructeur japonais de référence dans le monde de l'infographie, Eizo cherche à convaincre de nouvelles cibles, au premier rang desquelles figurent les hardcore gamers. Son dernier moniteur FS2331 est un 23 pouces grand luxe (1920x1080 pixels, temps de réponse de 7 ms, taux de contraste de 10 000:1) dans la grande tradition de la marque. Équipé d'une dalle S-PVA, il offre un affichage contrasté avec des tons particulièrement justes. Le prix d'un tel équipement ? Pas moins de 650 euros.



BRÈVES

Sur le fil du rasoir



Toujours enclin à proposer des périphériques originaux, Razer s'apprête à commercialiser une souris réservée aux fans de MMO, la Naga Epic. Dotée de 17 boutons sur son côté, elle permet ainsi de programmer de nombreuses fonctions qui vous aideront à gagner un temps précieux dans WoW ! Elle est par ailleurs entièrement modulaire et fonctionne en filaire ou non. Comptez 129 dollars.

Point of View fait dans la démesure

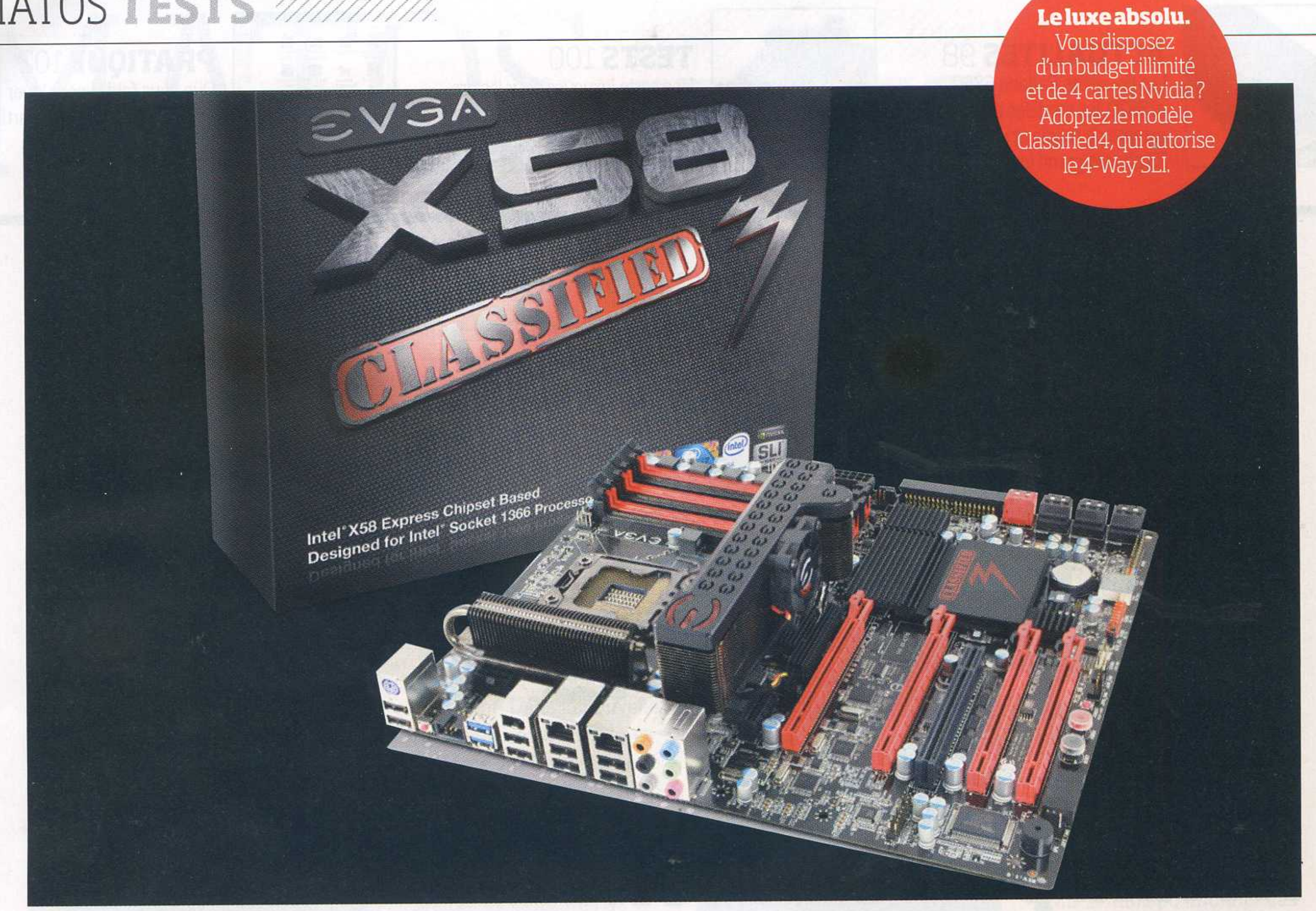


Le constructeur néerlandais est loin d'avoir des idées fumeuses : conscient des problèmes de surchauffe des GeForce GTX 480, il a doté son modèle... d'un système de refroidissement liquide ! Conservant malgré tout le design de référence de Nvidia, ce modèle grand luxe est par défaut overclocké à 810 MHz le tout pour près de 650 euros.

Zalman jette un froid

Vous aimez overclocker votre CPU ? Ne partez pas sans le nouveau ventirad que s'apprête à commercialiser Zalman d'ici Noël : le CNPS 9900 embarque des caloducs en cuivre, avec un ventilateur de 135 mm. Émettant entre 18 et 30 décibels d'après le constructeur, il est en mesure de dissiper près de 300 Watts de chaleur et s'avère compatible avec l'ensemble des sockets du marché.

Le luxe absolu. Vous disposez d'un budget illimité et de 4 cartes Nvidia ? Adoptez le modèle Classified4, qui autorise le 4-Way SLI.



Constructeur eVGA
Socket LGA 1366
Chipset Intel X58
Slots 4xPCIe x16, 1xPCIe x1, 1xPCI
Ports 2 ports SATA 6 Gb/s, 6 ports SATA 3 Gb/s, 2 ports USB 3, 8 ports USB 2, 2 ports FireWire
Mémoire vive 6 slots DDR3, jusqu'à 24 Go de Ram
Dimensions 304,8x263,5 mm
Site www.evga.com
Prix 350 euros

EN RÉSUMÉ

Cette carte mère constitue une solution très onéreuse pour les utilisateurs pressés de moderniser un PC vieillissant. D'ici peu, elle présentera un rapport qualité/prix plus avantageux.

PLUS
- Une qualité de finition irréprochable
- Le support de l'USB 3.0
- Les possibilités d'overclocking

MOINS
- Le prix élevé
- Les dimensions de la carte
- Pour un socket vieillissant

VERDICT 14/20

eVGA X58 Classified3 Une carte mère haut de gamme Intel

Le grand luxe pour le socket LGA1366

Même si l'architecture Sandy Bridge pointe déjà le bout de son nez, les constructeurs de cartes mères ne rendent pas les armes concernant la génération précédente, à l'image d'eVGA et de sa X58 Classified3. Figurant parmi les modèles très haut de gamme basés sur le socket LGA 1366, cette carte mère se distingue notamment par sa finition exceptionnelle, son très bon système de refroidissement et son support de l'USB 3.0. Les néophytes apprécieront en particulier la fonction Dummy OC, qui permet d'overclocker le CPU en quelques instants à travers une simple option du BIOS, tandis que les experts se reporteront à la fonction Vdroop Control afin d'assurer la stabilité de leurs réglages sur le long terme. Légèrement plus grande que le format ATX classique (système de refroidissement sophistiqué oblige), la carte autorise le 3-way SLI pour des performances maximales et intègre quatre ports PCIe 16x. Si la carte figure parmi les modèles très haut de gamme du marché, on paie un tel niveau de service à prix d'or : comptez près de 350 euros pour un tel bijou technologique. Certes, son achat n'est donc pas aujourd'hui une priorité, d'autant plus que de nouveaux CPU devraient sortir des usines du fondeur de Santa Clara d'ici quelques mois. Mais retenez cette référence pour le début de l'année prochaine ; Intel maintiendra à son catalogue de nombreux modèles au socket LGA 1366. Ce qui apparaît aujourd'hui comme une hérésie pourrait bien se révéler un achat judicieux d'ici quelques mois, en investissant dans un pack CPU-carte mère au rapport qualité/prix très intéressant !

> « Modèle très grand luxe, cette carte pourrait présenter un tarif plus avantageux dès l'année prochaine. »

Constructeur Logitech
Modèle G510
Ecran écran LCD GamePanel
Audio Interface audio USB
Touches programmables 18 touches avec 3 macros
Nbre de fonctions 54 fonctions uniques à définir
Rétroéclairage Personnalisation de la couleur
Port 1 prise casque, 1 prise micro, alimentation USB
Site www.logitech.com
Prix 119 euros

EN RÉSUMÉ

Complet et efficace, le G510 est une arme redoutable pour les joueurs invétérés. Dommage que les titres compatibles avec GamePanel soient encore un peu limités et que le prix soit élevé.

PLUS
- L'écran LCD intégré
- Le nombre de touches à programmer
- Le rétroéclairage personnalisé

MOINS
- Le prix
- La compatibilité GamePanel
- L'usage mono-tâche

VERDICT 15/20



Logitech G510 ■ Un clavier pour nous, les gamers

C'est dans les vieux pots…

En modernisant son clavier G110, Logitech prend en compte les nouveaux besoins des joueurs : le G510 se pare de nouvelles touches de fonctions permettant de programmer jusqu'à 54 macros et de basculer rapidement d'un profil à l'autre. Le mini-écran LCD dévoile des informations sur la partie en cours, et le clavier dispose d'une interface audio permettant de transformer n'importe quel casque analogique en dispositif USB. Dommage que le tarif soit si élevé et que son usage soit un peu monotâche : la pure saisie de documents bureautiques n'est pas plébiscitée.

Constructeur Corsair
Type Micro-casque USB
Connexion USB 3 mètres
Impédance 32 Ohm
SPL Max 93 dB
Bande passante 20 Hz-20 KHz
Bande passante micro 200 Hz-10 KHz
Transducteurs 50 mm
Site www.corsair.com
Prix 100 euros

EN RÉSUMÉ

Original et bien fini, le HS1 conviendra à tous les joueurs souhaitant s'isoler en LAN-Party.

PLUS
- Le mini-contrôleur audio USB
- Un son puissant et environnant
- Excellent maintien

MOINS
- Prix plutôt élevé
- Pas de connexion jack
- Mini-télécommande moins ergonomique

VERDICT 16/20



Corsair HS1 ■ Un casque audiophile pour joueurs

Corsair s'attaque à nos oreilles

Nous l'avions évoqué au cours de l'été, il est désormais passé par nos oreilles : le casque HS1 de Corsair est une véritable réussite pour tous les fans de LAN-Party qui aiment apporter leur propre équipement. Embarquant un mini-contrôleur audio, ce casque se connecte ainsi en USB à n'importe quel PC. L'intérêt d'un tel dispositif ? Offrir une qualité audio cristalline à tous les joueurs, sans nécessiter une carte audio dédiée pour autant. On apprécie l'ergonomie de ce modèle, qui enveloppe totalement les oreilles et délivre un son puissant et équilibré. Un sans-faute !

UTILITAIRES

Revo Uninstaller

Vous est-il arrivé de pester contre le comportement du Panneau de configuration, qui ne parvenait pas à désinstaller certains logiciels obsolètes ? Grâce à Revo Uninstaller, vous supprimez proprement n'importe quelle application et vous supervisez l'ensemble de leurs mises à jour.
Site : http://tinyurl.com/5oqe34



Glary Utilities

Vous êtes à la recherche d'un outil de nettoyage et de maintenance simple et efficace ? Glary Utilities, dans sa dernière mise à jour, est pleinement optimisé pour Windows 7 et offre l'un des meilleurs nettoyeurs de registre du marché. Son fonctionnement est clair et il est gratuit.
Site : http://tinyurl.com/33uddg



Start Menu 7

Si vous êtes convaincu par la pertinence du menu Démarrer de Windows 7, n'hésitez pas à le personnaliser de fond en comble grâce à cet outil gratuit : sous ses allures évoquant le menu de Windows XP, il permet en réalité de créer de nombreux raccourcis commodes grâce à des onglets.
Site : http://tinyurl.com/startmenu7



Jouer sur un téléviseur 3D

Depuis la sortie d'Avatar au cinéma, la 3D stéréoscopique nous est vendue à toutes les sauces. Nvidia avait lancé en son temps 3D Vision, des systèmes complets avec moniteur 120 Hz et lunettes. Mais quid de jouer sur une TV ou un projecteur 3D ?

DURÉE
10 minutes
NIVEAU
✓ Facile
MATÉRIEL
✓ Carte Nvidia + pilote 3DTV
✓ Carte ATI/AMD + pilote Tridef DDD

C'était la nouveauté de l'année dans le monde des téléviseurs, les écrans 3D sont désormais omniprésents dans les rayons, et l'on commence même à en trouver dans des prix abordables. Alors certes, dans le monde du PC, nous avions déjà nos moniteurs 120 Hz capables de fonctionner avec lès cartes de Nvidia. Mais brancher un PC sur une TV 3D ? Pas si facile. On pourrait se demander pourquoi vouloir aller sur le terrain traditionnel des consoles avec nos si beaux PC. Déjà, pour les embêter. C'est un principe récurrent, s'ils nous piquent les shooters à la première personne, on peut bien leur piquer leurs grands écrans. Car c'est le premier attrait, si des moniteurs PC de 30 pouces existent, ils coûtent encore une fortune.
À l'inverse, une TV 30 pouces est considérée comme minuscule par rapport aux standards des magasins actuels. L'autre attrait tient aux technologies. Un des défauts principaux que nous avions relevés en testant 3D Vision lors de son introduction était la lenteur de l'écran. Pour rappel, la 3D est simulée en affichant 60 images par seconde pour chaque

> « Mauvaise surprise : pour jouer en 3D sur une TV, il faudra passer à la caisse. »

œil, les lunettes s'occupant de les séparer. Si l'écran n'arrive pas à afficher 120 images par seconde, des artefacts apparaissent. En clair, des traces de l'image prévue pour l'œil gauche arrivent sur l'œil droit et inversement. Sur ce point, les LCD, même les plus rapides, peinent, tandis que les plasma plus rapides apportent la meilleure expérience 3D.

Un logiciel en plus ?

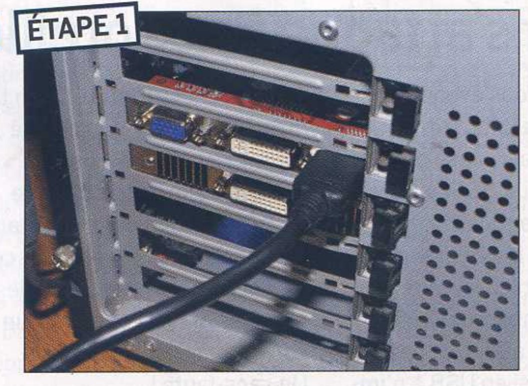
C'est la mauvaise surprise, il va falloir investir quelques euros. Techniquement vous pouvez brancher n'importe quelle carte graphique moderne sur un téléviseur 3D et y lire des BluRay 3D par exemple. Mais pour jouer, il faudra passer à la caisse. Nvidia vend son pilote (celui qui est livré avec les kits 3D Vision) pour TV 3D et projecteurs 3D sous le nom de 3DTV Play. Comptez 40 dollars environ, à acheter directement sur le site du constructeur.
Pour les cartes d'AMD, le constructeur n'a pas souhaité développer son propre pilote. AMD a ouvert les portes en mars dernier à des développeurs tiers, et deux solutions coexistent. La première est développée par la société Tridef sous le nom de DDD, la seconde par un ex-constructeur d'écran 3D, iZ3D. À l'usage, Tridef nous a semblé le plus abouti, particulièrement depuis l'ajout du support (récent) de DirectX 10 et DirectX 11. Il faudra là aussi compter environ 40 dollars pour s'offrir le logiciel, en notant que les acheteurs de Radeon HD 6800 devraient trouver un coupon de réduction avec leurs cartes graphiques.

C_WIZ

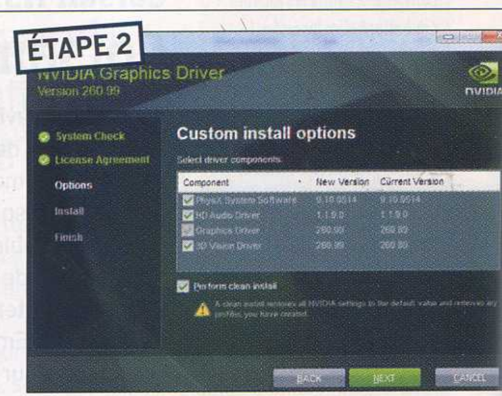
PAS À PAS

1/ Branchez un câble HDMI (compatible 1.3) entre votre PC et votre TV. Démarrez votre PC. **2/ Installez les derniers pilotes de Nvidia** et suivez la procédure d'achat sur le site constructeur pour débloquer la fonctionnalité 3DTV Play. **3/ Allumez les lunettes de votre écran** et suivez la procédure de calibrage (impératif pour de bons résultats !) **4/ Rendez-vous dans le panneau de contrôle de Nvidia** pour configurer vos jeux, (recommandations au niveau des réglages). Ctrl+T permet d'activer et désactiver la 3D dans les jeux.

ÉTAPE 1



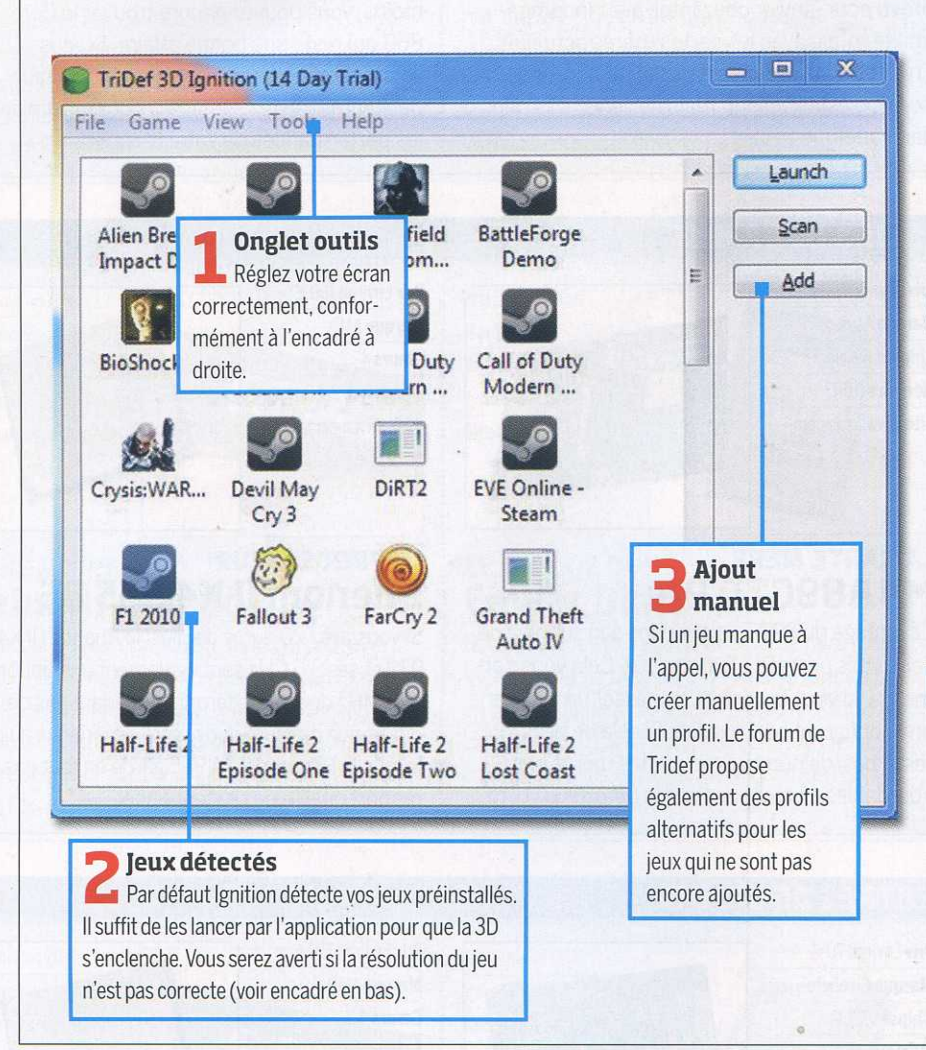
ÉTAPE 2



3 points clés Tridef DDD

Pour profiter de la 3D chez AMD, il faut passer par un pilote tiers en provenance de chez Tridef. Suivez la même procédure de branchements que pour les cartes Nvidia et installez le pilote Tridef après l'avoir téléchargé (une démo gratuite de 14 jours est disponible).

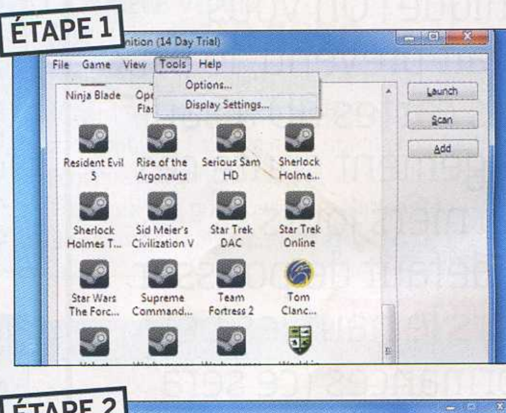
1/ Dans le menu principal, choisissez « Tools » puis « Display Settings... ». **2/ Choisissez « Standard Display Type »** pour le type d'écran (seuls les moniteurs PC sont référencés) et choisissez Direct3D Stéréo 120 Hz. **3/ Vous pourrez aussi configurer les touches** qui permettent de changer les paramètres de séparation, profondeur et convergence directement dans le jeu.

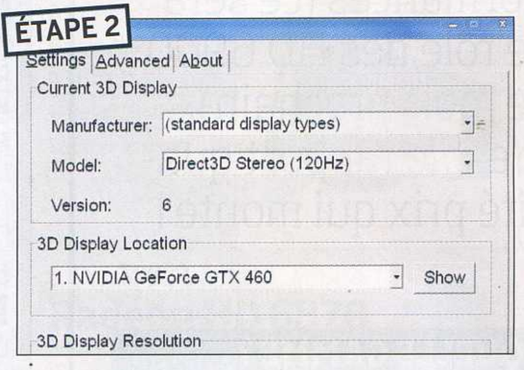


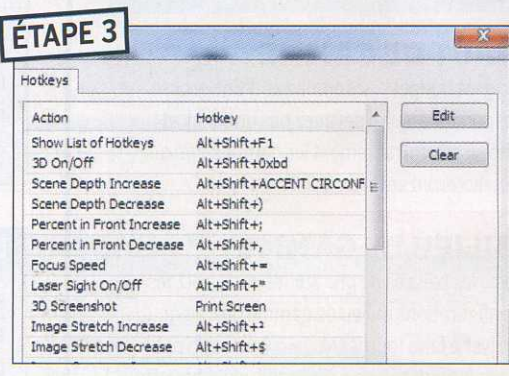
1 Onglet outils Réglez votre écran correctement, conformément à l'encadré à droite.

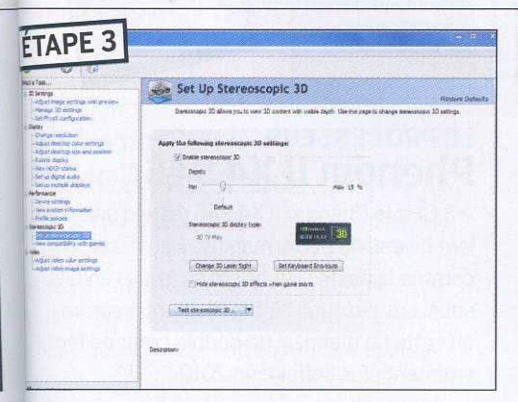
2 Jeux détectés Par défaut Ignition détecte vos jeux préinstallés. Il suffit de les lancer par l'application pour que la 3D s'enclenche. Vous serez averti si la résolution du jeu n'est pas correcte (voir encadré en bas).

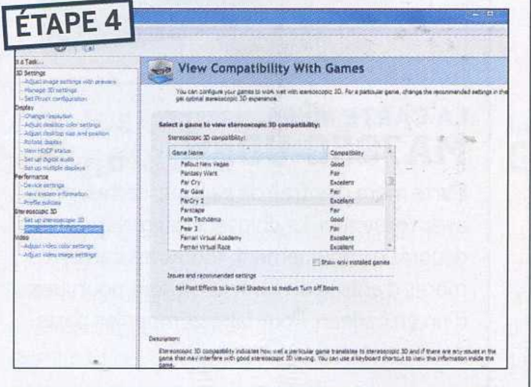
3 Ajout manuel Si un jeu manque à l'appel, vous pouvez créer manuellement un profil. Le forum de Tridef propose également des profils alternatifs pour les jeux qui ne sont pas encore ajoutés.











À RETENIR

Si le HDMI autorise bien le 1080p en 60 Hz, il ne permet pas de monter à 60 Hz par œil dans cette résolution. C'est pour cela que les consoles, mais aussi les PC, sont limités au mode 720p 120 Hz pour la 3D. S'il est tout de même possible, contrairement aux consoles, de jouer en 1080p 24 Hz, en pratique nous vous le déconseillons pour des questions de fluidité et de confort visuel. Ensuite n'oubliez pas que certains effets de post-processing peuvent causer des artefacts 3D. En clair, certains objets n'apparaissent pas à la bonne profondeur. Les pilotes de Nvidia vous guideront dans la configuration correcte des jeux.

TOP HARD

Cataclysme graphique ! On vous avait prévenu, le prix des cartes 3D a sauvagement chuté ces derniers jours. À défaut de pousser vers le haut les performances (ce sera le rôle des HD 6900 le mois prochain), c'est le rapport qualité prix qui monte !

C_WIZ

QUELLE GAMME ?

HAUT DE GAMME

Un gros budget s'accompagne d'une grosse responsabilité. Ne devenez pas un Jacky et choisissez correctement les composants qui amélioreront votre expérience de jeu.

MILIEU DE GAMME

Avec les baisses de prix sur les cartes 3D, les configurations milieu de gamme devraient arriver à faire tourner les jeux à venir un petit peu plus longtemps qu'à l'habitude. Chouette.

ENTRÉE DE GAMME

L'arrivée à prix plancher de la 6850 est une véritable bénédiction pour les joueurs à budget serré. Ne lésinez pas sur le processeur principal, ces cartes nécessitent de la puissance !

LES PRIX

Ils sont indiqués sans boîtier, alimentation, DVD ou écran, ce sont en effet les éléments que l'on conserve le plus facilement d'une configuration à l'autre. Rajoutez 300 euros si vous n'avez rien.

HAUT DE GAMME

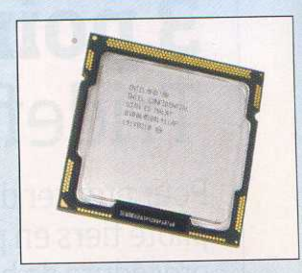
Prix Environ 130 €
Marque Asus
Chipset P55
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
P7P55D-E

Attention ! Le renouvellement de gamme est prévu pour janvier chez Intel, avec incompatibilité totale avec les cartes mères actuelles. En attendant, le rapport performance/prix des P55 est excellent, mais ne venez pas râler dans quelques mois...

Prix Environ 280 €
Marque Intel
Cœurs 4 (8 avec HT)
Fréquence 2.93 GHz
Site www.intel.com

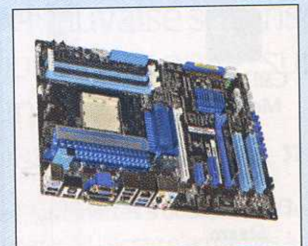


LE PROCESSEUR
Core i7 870

Sachez que pour une vingtaine d'euros de moins, vous pouvez encore trouver le Core i7 860 qui reste une bonne affaire. Si vous investissez dans une carte graphique haut de gamme, restez sur le 870 pour maximiser les performances de votre carte 3D.

MILIEU DE GAMME

Prix Environ 150 €
Marque Asus
Chipset 890 FX
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
M4A89GTD Pro

L'avantage du 890 FX tient dans son support de deux vrais ports PCI Express 16x. Cela vous permettra, si vous le désirez, de passer un jour dans une configuration Crossfire. Si cela ne vous intéresse pas, de nombreuses cartes mères plus abordables existent comme la M4A89GTD Pro.

Prix Environ 160 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.4 GHz
Site www.amd.com

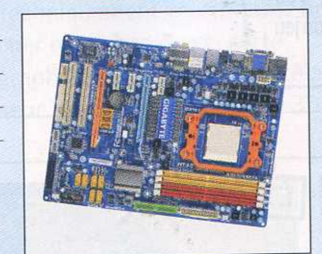


LE PROCESSEUR
Phenom II X4 965 BE

Si vous avez 20 euros de plus, le Phenom II X4 970 et ses 3.5 GHz sont également une option. 100 MHz de plus ne feront cependant pas de différence majeure dans votre expérience au jour le jour, le Phenom II X4 965 garde en tout cas un rapport qualité prix exceptionnel.

ENTRÉE DE GAMME

Prix Environ 70 €
Marque Gigabyte
Chipset 785G
Mémoire DDR3
Site www.gigabyte.com.tw



LA CARTE MÈRE
MA785G-UD3H

Carte mère d'entrée de gamme, certes, mais avec l'essentiel. Le chipset intégré servira de décoration uniquement, toutes les cartes mères d'entrée de gamme en sont pourvues d'un en cadeau. Pour faire grimper les parts de marché des constructeurs.

Prix Environ 130 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.0 GHz
Site www.amd.com

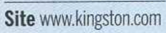


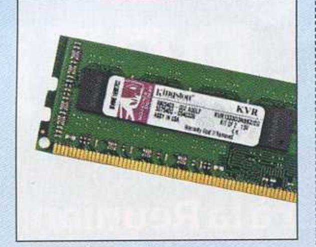
LE PROCESSEUR
Phenom II X4 945

À 3 GHz le Phenom II X4 945 reste d'un excellent niveau de performances. Bannissez comme la peste tout ce qui se trouve en dessous. Les jeux utilisent réellement 4 cœurs en cette fin d'année, un double cœur ne fera vraiment plus l'affaire fin 2010.

BUDGET 1050 €

Prix Environ 70 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com





LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

La chute des prix de la mémoire continue, encore 10 euros de moins ce mois-ci. Si vous n'êtes pas encore passé à 4 Go et à Windows 7 64 bits, il est grand temps d'y penser, la chose n'a jamais été si abordable ! Le 32 bits doit prendre sa retraite, il est temps...

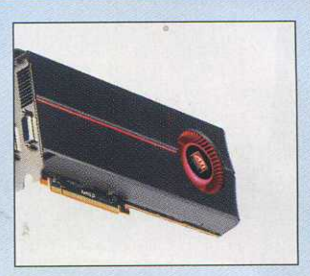
Prix Environ 210 €
Marque Intel
Taille 80 Go
Type Mémoire flash
Site www.intel.com



LE DISQUE DUR
X-25 M 80 Go

2011 devrait apporter son lot de changements, avec des SSD qui dépassent allègrement les 300 Mo/seconde en lecture et écriture. Un contrôleur Serial ATA 3 en PCI Express sera une mise à jour nécessaire de votre configuration le moment venu...

Prix Environ 360 €
Marque AMD/ATI
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site ati.amd.com



LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 5870

Interdiction, formelle, d'acheter une carte haut de gamme ! Les Radeon HD 6900 vont encore chambouler les prix le mois prochain et toute dépense d'argent aujourd'hui sera mauvaise. Il ne reste que quelques jours à attendre, prenez votre mal en patience !

BUDGET 700€

Prix Environ 70 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com

LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

La baisse de prix continuelle de la mémoire DDR3 s'accompagne d'un effet plateau : tant que les développeurs de jeux ne proposeront pas d'exécutables 64 bits pour leurs titres, 4 Go suffiront. Les choses changeront, inévitablement, mais l'on ne va pas se faire d'illusions...

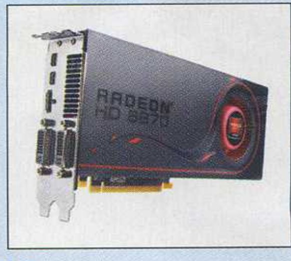
Prix Environ 90 €
Marque Western Digital
Taille 1 To
Type Plateaux
Site www.wdc.com



LE DISQUE DUR
Caviar Black

Performances et fiabilité, difficile de faire mieux. Même si les sauvegardes de jeux se font de plus en plus en ligne avec Steam Cloud et Windows Live, la perte d'un disque dur et des données qui sont dessus est quelque chose que l'on se doit d'éviter par tous les moyens.

Prix Environ 230 €
Marque AMD
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site www.amd.com

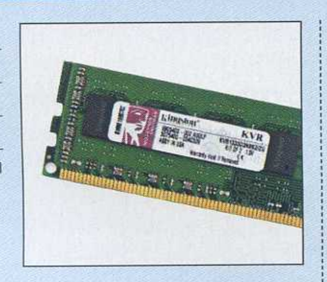


LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 6870

La Radeon HD 6870 porte mal son nom. Elle est un poil moins rapide que la HD 5870, certes, mais elle coûte largement moins cher. Elle fait baisser d'environ 50 euros le rapport performances prix, en étant plus rapide que l'ancienne HD 5850. Un très bon milieu de gamme !

BUDGET 490 €

Prix Environ 70 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

Kingston n'est pas la seule marque à proposer de la mémoire de qualité à prix décent. Leurs gammes Value gardent cependant des notations à 1.5V. Pour rappel, toute mémoire vendue pour une tension supérieure est une mémoire overclockée. Évitez-les !

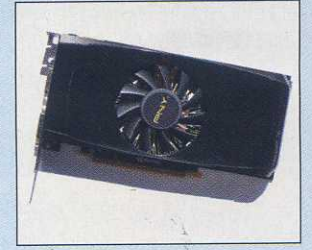
Prix Environ 50 €
Marque Samsung
Taille 500 Go
Type Plateaux
Site www.samsung.com



LE DISQUE DUR
Spinpoint F3

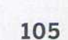
Quand on est regardant sur les prix, on l'est moins sur la marque. Samsung est généralement au prix plancher mais Seagate, Hitachi et Western Digital proposent de très bons modèles pour des prix similaires. 500 Go en Caviar Black se négocieront pour environ 60 euros.

Prix Environ 170 €
Marque Nvidia
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site www.nvidia.com



LA CARTE VIDÉO
GeForce GTX 460 1 Go

Une carte graphique qui coûtait 230 euros n'en vaut plus que 170 aujourd'hui ! C'est l'effet HD 6850 qui propose pour un prix équivalent le niveau de performances de la GTX 460 1 Go. À ce prix les deux cartes sont une véritable affaire. Les cartes d'AMD sont cependant en rupture de stock.



FÉVRIER 2001

ET POKE ET PEEK

Le pigiste moyen a parfois besoin d'espace pour retrouver l'inspiration. **J'ai donc décidé de partir à la Réunion, mon numéro 123 de Joystick sous le bras !** Caprice de riche, vous dira Sundin. Vilaine jalousie, vous répondrai-je !

Nom d'un Petit Poney, j'adore cette rubrique ! Parce qu'elle flatte mon côté geeko-nostalgico-pécéiste, bien sûr, mais surtout parce que chaque plongée dans ces vieux numéros est l'occasion d'une nouvelle découverte improbable. Ainsi, page 50, je tombe sur cet exemplaire unique d'échantillon de shampoing… Du dix ans d'âge ! Évidemment, vous vous posez la question comme moi : le shampooing de marque vieillit-il aussi bien qu'un magazine de jeux vidéo ? Heureux hasard, l'Océan Indien à quelques mètres de là m'offre un parfait terrain d'expérience… Résultat après un plongeon et quelques massages crâniens virils ? Ben, je ne me suis pas dissous dans d'atroces souffrances. Mais reconnaissons que le rendu est plus visqueux que savonneux. Allez… Ne faisons pas pleurer Sundin plus longtemps (Je cite : « Bordel, Kracou ! Dix lignes de texte, et pas une info valable »), et lançons-nous dans la lecture d'un numéro, qui va vite prendre des allures de confessionnal.

FAITES-MOI DIX PATER NOSTER

Visiblement, en février 2001, les acteurs du jeu vidéo avaient envie de parler, et la rédaction les a écoutés avec attention, remplissant au passage des wagons de pages. Quelques grands noms de l'époque se livrent ainsi sans compter, parmi lesquels Tim Cain et Leonard Boyardsky, créateurs d'Arcanum, Randy Smith, chef de projet de Thief 3, ou encore son faux frère jumeau maléfique, Harvey Smith, qui a planché sur Deus Ex. Que du beau linge, donc, exception faite de cette petite faute de goût : Jay Allard, l'un des pères de la Xbox. Que fait-il là, me direz-vous, ce traître à la cause ? Il parade le regard vif et le poil brillant dans un dossier préparé par Caf et Ivan le Fou sur l'avenir de la future bombe de Microsoft. On sait aujourd'hui que la belle n'aura finalement pas réussi à avoir la peau du PC, pas plus que cette nouvelle loi qui vise à imposer une taxe sur les supports numériques, n'aura eu raison du piratage. J'ai quand même bien ri en redécouvrant le parterre de sages qui devait nous défendre dans ce dossier : des membres de la Confédération du logement (??) ou encore l'Union féminine civique et sociale (????!). Que des spécialistes, quoi !



Pchiooooouuuuu… Tatatatatatatata !



Elle n'a pas l'air commode, la p'tite…

ET LES JEUX DANS TOUT ÇA ?

Ben, les jeux, pour être tout à fait franc, ils ne m'ont pas réellement donné envie de me jeter dans les ronces en chantant l'hymne à la joie. Tout juste MechWarrior 4, Giants Citizen Kabuto ou Oni, une sorte d'adaptation ludique du célèbre manga « Ghost in the Shell », réussissent-ils à sortir du lot. Pour le reste, on préférera sans doute se replonger dans la rubrique matos, qui annonçait la mort par strangulation de 3DFx, ou dans le courrier des lecteurs, presque entièrement consacré, chose rare, aux plaintes de l'équipe devant les montagnes d'inepties qu'ils reçoivent chaque mois. Nous, on a trouvé la solution : on vous refile chaque mois un vrai sujet de plainte. Les deux dernières fois, c'était le DVD offert, mais promis, le mois prochain, on change.

KRACOUKAS